PLANETstation

PLAYSTATION™ Y PS2™ 100% REVISTA INDEPENDIENTE

FINAL FANTASY VI
UN CLÁSICO VISITA PS ONE

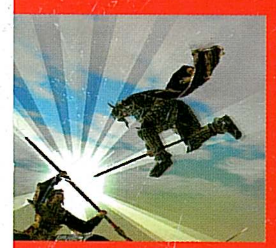
MAXIMO: GHOSTS TO GLORY
SALVANDO PRINCESAS EN CALZONCILLOS

MAX PAYNE
ACRIBILLANDO LA CIUDAD

REPORTAJE ESPECIAL Y GUÍA
METAL GEAR SOLID 2
LA NUEVA OBRA MAESTRA DE KOJIMA

¡¡¡SORTEAMOS!!!
15 JUEGOS MAX PAYNE
Y EL MÓVIL NOKIA 8310

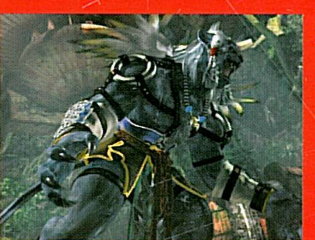
NÚMERO 40 | ESPAÑA 2,98 EUROS
20040
8 421174 023497
editorial aurum



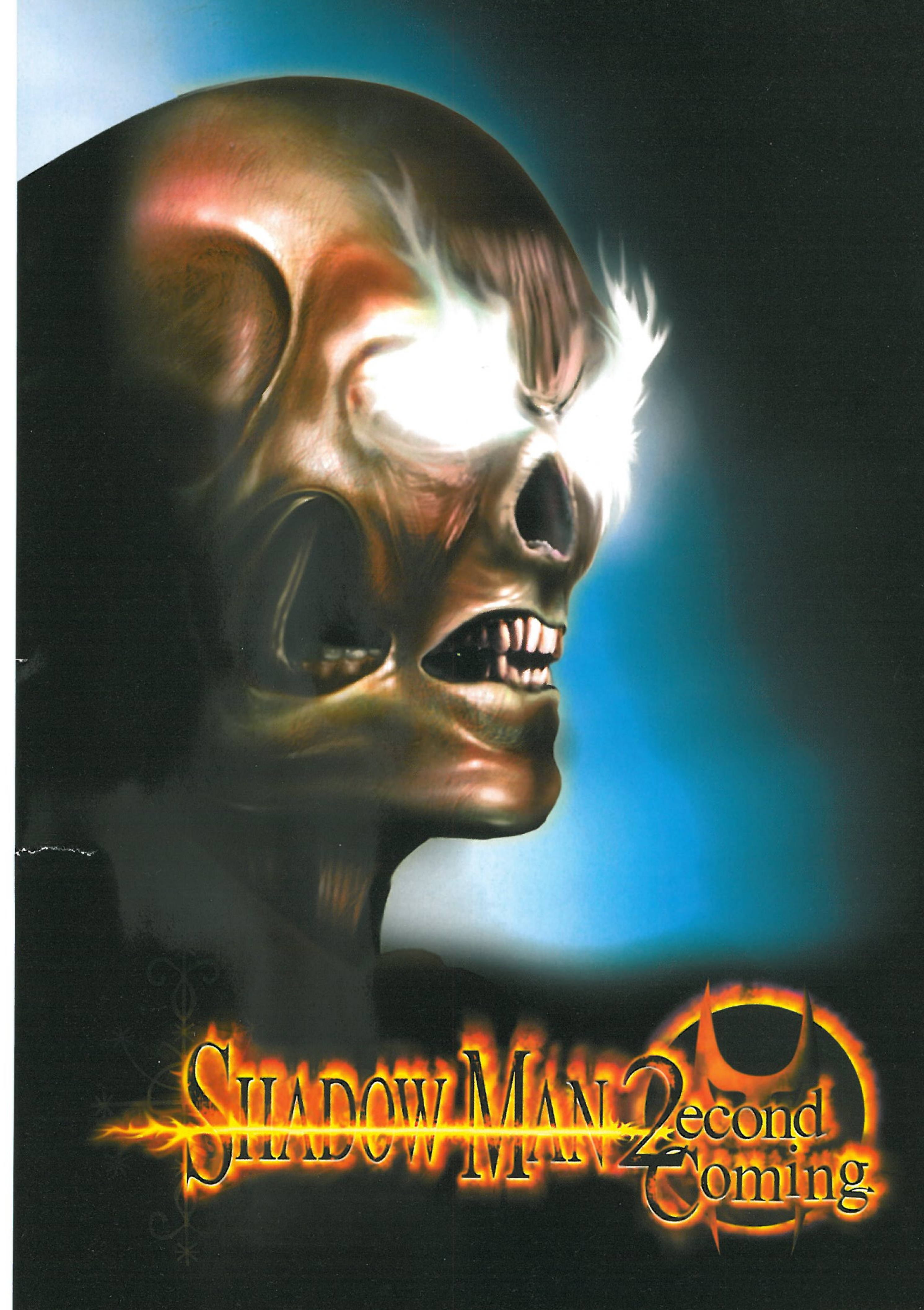
KESSEN II
EL ARTE DE LA GUERRA VUELVE CON TODOS LOS HONORES A PLAYSTATION 2



ICO
SONY NOS LLEVA DE LA MANO POR UN ENORME CASTILLO MEDIEVAL



FINAL FANTASY X
PRIMERAS IMPRESIONES DE LA VERSIÓN PAL DEL RPG MÁS ESPERADO


SHADOW MAN 2econd Coming

DESPEGUE

Al fin ha llegado el momento. Snake vuelve a estar entre nosotros y para celebrarlo os hemos preparado un especial que repasa la larga trayectoria de este mito de los videojuegos y también una guía de *Metal Gear Solid 2*. Pero tampoco nos hemos olvidado de la inminente aparición de *Maximo* y por eso también os ofrecemos una mirada hacia la saga *Ghosts'n'Goblins*. Nostálgicos que somos. Para acabar, os queremos hablar por una vez de nosotros. *PlanetStation* se ha mudado a la gran ciudad. Nos ha costado, pero hemos logrado trasladar todos los juegos, consolas y demás enseres a una nueva dirección. Incluso ya estamos buscando un sustituto del Bar Tulo donde fíen a los redactores de videojuegos. A partir de ahora, si queréis hacernos llegar alguna carta con cualquier tipo de comentario y/o sugerencia, deberéis enviarla a la siguiente dirección:

¡NUEVA DIRECCIÓN!

Ronda de Sant Pere, 38, 1º 1ª
08010 Barcelona

planet@intercom.es

PLANETSTATION 40 MARZO 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Rda. Sant Pere 38, 1º 1ª 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@retemail.es
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Tonio L. Alarcón **DISEÑO GRÁFICO** Mireia Prunés
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Carlos Fernández, Carles Arenado (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isarn Batllés **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García Rda. Sant Pere 38, 1º 1ª 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: ed.aurum@retemail.es
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment

8 NOTICIAS
8 Actualidad
12 Otros Planetas
14 Planeta Japón

16 CUENTA ATRÁS
16 Ico
20 Final Fantasy X
22 Vampire Night
24 Drakkan: The Ancient Ages
26 Deus EX
28 Tetris Worlds
29 Shadowman: The 2econd Coming

30 ESPECIAL MAXIMO

40 EN ÓRBITA
40 Kessen II
42 Polaroid Pete
44 Max Payne
48 Salt Lake 2002
49 Hidden Invasion
50 Space Channel 5
51 G-Surfers
52 Driven
53 Evil Twin
54 Final Fantasy VI
56 Atari Collection
57 Worms World Party

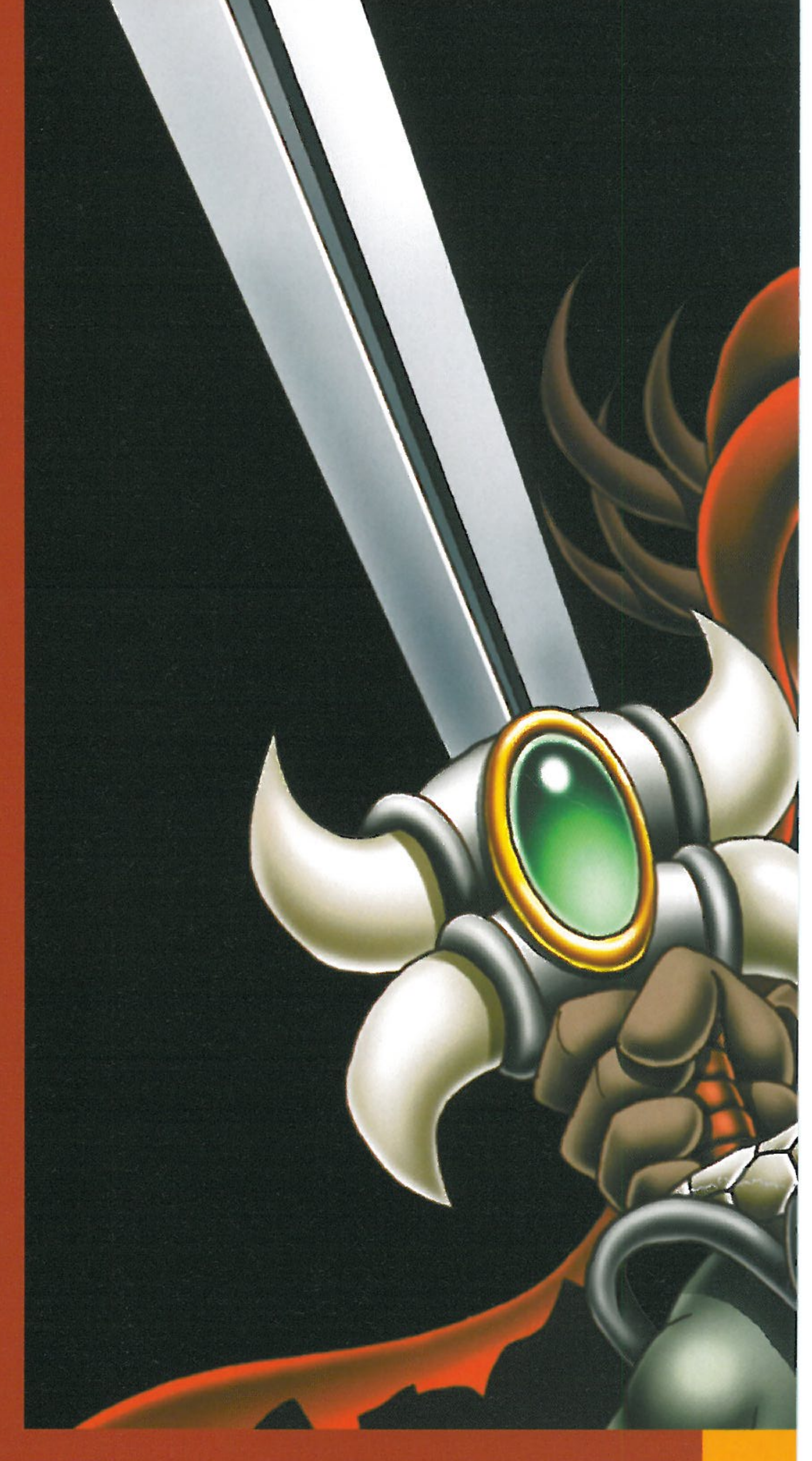
58 ESPECIAL METAL GEAR SOLID 2
72 Guía Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (1ª parte)

94 ZONA DVD

98 ZONA PLANET
98 Al Habla
104 Trucos
108 Ránkings
111 La Estrella Invitada
112 Fuera de Órbita

EXTRAS
13 Encuesta
67 Números Atrasados
110 Suscripción
114 Telescopio

CONCURSOS
11 Concurso Móvil
46 Concurso Max Payne
108 Los Diez Mejores



16 ICO



22 VAMPIRE NIGHT



30
MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

40 KESSEN II

54 FINAL FANTASY VI

72 GUÍA METAL GEAR SOLID 2



CINE Y VIDEOJUEGOS

El cine y los videojuegos han ido muchas veces de la mano, y próximamente vamos a tener más ejemplos de ello, con varios proyectos dedicados a personajes del celuloide.

El primero es *Terminator: Dawn of Fate*. El juego está siendo desarrollado por Infogrames y nos situará justo antes de las dos primeras películas. De esta manera conoceremos cómo se produjo la rebelión del superordenador Skynet y deberemos enfrentarnos a él para conseguir enviar a Kyle Reese al pasado (justo donde arranca la primera de las películas) para que proteja a Sarah Connor. El juego contará con 12 niveles diferentes y podremos controlar al propio Reese y a dos nuevos personajes.

Coincidiendo con el 20 aniversario del estreno de *E.T. El Extraterrestre* (y con el reestreno de la película), Ubi Soft va a lanzar nada más y nada menos que seis juegos destinados a Playstation, Game Boy (Color y Advance) y a los PC. Quizá el más destacable de todos ellos es el que mezclará acción y puzzles para que rememoremos las andanzas de aquel entrañable marciano.

Y para el final hemos dejado el retorno de unos de los personajes cinematográficos que más adaptaciones al mundo de los videojuegos ha tenido: Indiana Jones. Lucas Arts ha anunciado que Indy contará próximamente con un nuevo juego con versiones para las consolas de nueva generación y PC. Aunque no se sabe demasiado sobre el proyecto, parece que el argumento se basará en momentos históricos reales.





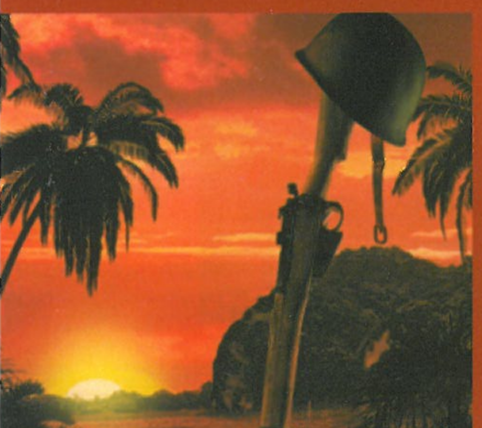
COMMANDOS 2 SE ACERCA



El pasado martes 29 de febrero tuvimos el gran honor de gozar junto a su creador y máximo responsable del proyecto, Gonzo Suárez, del esperadísimo *Commandos 2* para PlayStation 2. Allí pudimos comprobar que las diferencias respecto a la versión *best-seller* para PC en cuanto al juego son mínimas, y que únicamente podría destacarse como gran cambio la adaptación (lógica) del control al Dual Shock de PS2.

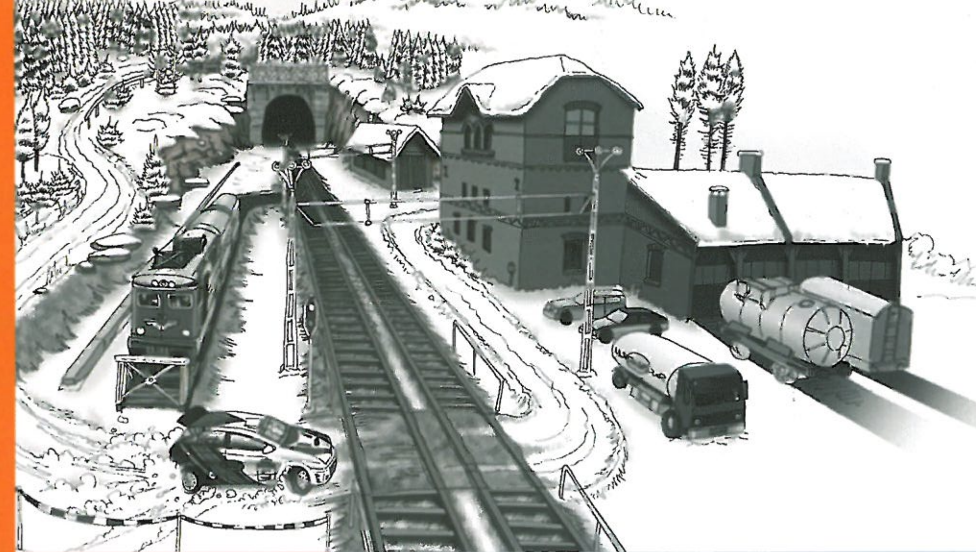
Para los que *Commandos 2* les suene a peli bélica de sobremesa, os diremos que en este juego mezcla de acción y estrategia os encontraréis con un montón de misiones que resolver, tales como la fuga de Colditz, volar el puente sobre el río Kwai o buscar una bomba en la Torre Eiffel. Para realizar con éxito estas misiones contaremos con una plantilla de nueve personajes con nueve especialidades distintas.

Ya queda menos (mayo de este año es la fecha escogida) para disfrutar con la esperada versión consolera de este gran juego de guerra, desarrollado bajo la dirección de los españoles Ignacio Pérez y Gonzalo Suárez, traducido a 12 idiomas, y que está siendo un arrollador éxito en todo el mundo... Misión Cumplida.











SUPLANTANDO A COLIN

Hace unos cuantos meses os informábamos del anuncio oficial por parte de Codemasters de la aparición de *Colin McRae 3*. Poco a poco, la compañía británica nos va ofreciendo nuevos datos sobre la tercera entrega de su saga más exitosa y la verdad es que son bastante prometedores.

El juego aparecerá a finales de año y parte de una idea muy simple: Tú eres Colin McRae. De esta manera, Codemasters nos propone meternos (literalmente) en la piel del piloto escocés tras la firma de un contrato de 3 años con la escudería Ford.

A partir de aquí nos adentraremos en un campeonato que tendrá lugar en 8 países y que además promete ser más real que nunca gracias a un apartado gráfico impresionante. Especial mención merece la interacción entre McRae y su copiloto Nicky Grist. Según los desarrolladores, la implicación personal entre ambos no se había conseguido recrear de forma tan fidedigna en ningún otro juego de rallies.





FINAL FANTASY X YA VA POR LOS 4 MILLONES

Era de esperar que *Final Fantasy X* consiguiera situarse en lo más alto de las listas de ventas de todo el mundo, pero la verdad es que sus cifras empiezan a ser impresionantes. El último capítulo de la saga de Square ha vendido ya casi 4 millones de copias en todo el mundo, después del lanzamiento japonés y americano, y pendiente todavía de la aparición del juego en Europa. Concretamente, las andanzas de Tidus y compañía han alcanzado casi las 2,5 millones de unidades en Japón y 1,3 en estados Unidos. Con estas cifras, la saga más emblemática de Square anda ya por las 38 millones de copias vendidas en todo el mundo.

Aunque estos excelentes resultados no van a arreglar las pérdidas del desastroso año fiscal de Square, sí que han conseguido que las acciones de la compañía se recuperaran en la bolsa de Tokio.

EL FÚTBOL DE KONAMI

Konami es una fuente inagotable de noticias gracias a su saga de simuladores futboleros. La compañía japonesa ha anunciado recientemente que *Pro Evolution Soccer* ha vendido 1.610.000 copias (970.000 en Europa y 640.000 en Japón, donde el juego se llama *Winning Eleven 5*) y que la siguiente entrega de la saga ya está en desarrollo. Además, para regocijo de los usuarios de PS One, la versión para la 32 bits de Sony estará en la calle durante este mes.

Por otra parte, la compañía japonesa aprovechará el tirón del mundial para lanzar *ISS Pro 2* (versión del *Perfect Striker 4* de Konami Osaka) durante el mes de mayo. Parece que el juego se aproximará más a la jugabilidad de la saga *Winning Eleven* aunque conservará el espíritu más arcade de esta saga y además contará con nombres reales y con más de 50 selecciones.



BREVES

EL *CHRONO* SE PONE EN MARCHA

Es tan sólo un rumor, pero tan prometedor que no hemos podido resistir la tentación e hacernos eco de él. Square ha registrado los nombres *Ultimate Saga* y *Chrono Break* para uso en el mundo de la electrónica. Aún es pronto para asegurarlo, pero esto podría decir que las continuaciones de dos sagas míticas de la compañía japonesa están cerca.

PLAYSTATION 3

Shinichi Okamoto, uno de los jefazos de Sony, habló hace poco con la revista japonesa *Famitsu* sobre la próxima consola de la compañía. La PlayStation 3 (que como mínimo no verá la luz hasta el 2005) incorporará un procesador con tecnología CELL que es capaz de gestionar un billón de operaciones en coma flotante por segundo.

UNA IMPRESORA PARA PS2

Otro periférico va a contribuir a que la PS2 pase poco a poco a ser PC2. Se trata de una impresora llamada Tapis que permitirá, por ejemplo, imprimir imágenes en color de los juegos de la consola. Desde el 23 de febrero la consola ya está a la venta en Japón por unos 150 euros.

PONGA UN LINUX EN SU VIDA

El próximo mes de mayo se pondrá a la venta en todo el mundo (y también en Europa) el kit Linux para PlayStation 2. El pack (con un precio de unos 249 euros) incluye un disco duro con una capacidad de 40 Gb, un adaptador de red Base T Ethernet, un ratón y un teclado USB, dos DVD para la instalación y el cable para conectar la PS2 a un PC. De esta manera, será posible desarrollar juegos y otros programas bajo este sistema operativo e incluso ejecutar creaciones en este lenguaje en la PlayStation 2.

GTA 4, YA EN DESARROLLO

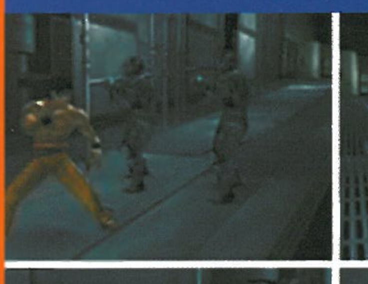
Teniendo en cuenta el éxito de la tercera parte de la saga, no es de extrañar que Rockstar haya decidido empezar a trabajar en su continuación. *Grand Theft Auto 4* ya está siendo desarrollado por DMA Design (los autores de las tres anteriores entregas) y ofrecerá más interacción con el entorno.

APARECEN DOS NUEVOS PACKS PS ONE

Dos nuevos packs han aparecido recientemente para hacer aún más apetecible (si cabe) la adquisición de una PS One. El primero incluye la consola y una copia del juego *Harry Potter y la Piedra Filosofal* a un precio de 143,64 euros. El pack llega a las tiendas después del retraso provocado por la falta de consolas en Navidad.

El segunda lote incluye una PS One y el juego basado en la última creación de Disney: *Monstruos SA, La Isla de los Sustos*. En este caso el precio recomendado es de 139,99 euros.








TEKKEN 4 YA TIENE FECHA DEFINITIVA

Últimamente os hemos estado desvelando los datos que con cuentagotas iba difundiendo Namco sobre *Tekken 4*. De todos modos, la compañía todavía no había hecho pública la fecha concreta del lanzamiento del juego en Japón. Ahora por fin ha habido anuncio oficial: *Tekken 4* verá la luz el 28 de marzo.

El nuevo episodio de la saga contará con un modo muy similar al Tekken Force de *Tekken 3*, llamado Tekken Force Assault. Básicamente se trata de un beat'em-up clásico en el que debemos ir eliminando a todo el que nos salga el paso hasta enfrentarnos al jefe final de cada nivel, que será uno de los personajes del juego.

SONY GANA EN NAVIDAD... Y CONTRA LA PIRATERÍA



La pasada campaña de Navidad resultó más que positiva para Sony, ya que los resultados son, sencillamente, espectaculares. Durante el mes de diciembre, se vendieron en todo el mundo 5 millones de PlayStation 2. Si desgranamos esa cifra por zonas, tendríamos a Estados Unidos en primer lugar con 2,5 millones de consolas, a Europa en segundo lugar con 1,68 millones y a Japón en último lugar con 1,1 millones de máquinas. Si nos centramos en Europa, en la semana anterior a Navidad se vendieron 500.000 PS2 (es decir, se colocaron 2 consolas por segundo).

Por lo que se refiere a España, hasta el día de Reyes se habían vendido 293.000 PlayStation 2, una cifra importante que sitúa a nuestro país como uno de los más avanzados del Viejo Continente en número de PS2.

Además, Sony también ha conseguido una importante victoria contra la piratería en los tribunales. La empresa Channel Technology (fabricante del chip Messiah) ha sido condenada a indemnizar a Sony Europa y tendrá que entregar todos los *mod chips* que estén en su poder.

¿QUIERES TENER ESTE MÓVIL?



¡PLANETSTATION TE REGALA ESTE NOKIA 8310!

ES MUY SENCILLO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR ESTE CUPÓN Y ENVIARLO, JUNTO CON TODOS TUS DATOS (NOMBRE, DIRECCIÓN Y TELÉFONO) A LA DIRECCIÓN QUE FIGURA A PIE DE PÁGINA. ENTRARÁS EN EL SORTEO DEL NUEVO MODELO NOKIA 8310 LIBRE, PARA QUE PUEDAS UTILIZARLO CON CUALQUIER OPERADOR, POR CORTESÍA DE TELECOMUNICACIONES PUERTATEL

El sorteo se realizará entre todas las cartas llegadas antes del 31 de Abril de 2002.
El nombre de los ganadores se dará a conocer en el número 42 de la revista.

NOMBRE

DIRECCIÓN LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO MOVIL NOKIA 8310 (PLANET 40) PlanetStation Editorial Aurum Ronda de Sant Pere, 38, 1º 1ª - 08010 BARCELONA

LLEGAN LOS ANILLOS



Ya os informamos en su día de que íbamos a contar con dos visiones diferentes de *El Señor de los Anillos* en el mundo de los videojuegos. Esto se debe a que Electronic Arts se va a encargar de los títulos basados en las películas, mientras que Sierra hará lo propio con los libros.

Pues bien, Sierra ha hecho públicos ya los primeros datos del juego para X-Box basado en *La Comunidad del Anillo*, la primera parte de la trilogía. La aventura estará dividida en 14 fases en las que podremos controlar a tres personajes diferentes: Frodo, Aragorn o Gandalf. Además no faltarán enemigos como los Nâzgul, los orcos o el Balrog. Incluso Tom Bombadil, unos de los grandes ausentes de la adaptación cinematográfica, también hará su aparición en el videojuego.
La Comunidad del Anillo verá la luz en octubre de este año y de momento no se ha descartado que, además de la versión para la consola del señor Gates, también se realicen versiones para otras plataformas.

LA X-BOX CALIENTA MOTORES EN JAPÓN

Cuando estéis leyendo estas líneas seguramente ya se habrá producido el lanzamiento de la X-Box en Japón (previsto para el 22 de febrero). El señor Gates pretende que su máquina no pase tan inadvertida como casi todo el mundo piensa en el País del Sol Naciente y por ello se va a poner a la venta a un precio bastante bajo: 34.800 yenes. Esto supone que costará unas 30.000 pesetas menos que en España, por ejemplo.

Entre los doce juegos disponibles el día del lanzamiento destacan: *Dead or Alive 3, Project Gotham, Jet Set Radio Future, Genma Onimusha, Silent Hill 2: Restless Dreams, Air Force Delta 2* o *Nobunaga's Ambition: Chronicles of Chaos.*

También se pondrá a la venta una edición limitada (y algo más cara) de la consola con un color diferente y dos llaveros que llevarán grabado el logo de la X-Box con un número de serie y el autógrafo del único, el inigualable... Bill Gates.

UNA PEQUEÑA MARAVILLA

GamePark, una desconocida compañía coreana, lanzó hace poco una consola portátil llamada GP 32 de aspecto similar a la Game Boy Advance de Nintendo pero un poco más potente. La fama de esta consola está traspasando fronteras y ahora está alcanzando una gran popularidad en Japón, donde muchas tiendas de importación la están comprando al país vecino. Esta pequeña maravilla cuenta con una pantalla LCD en color y ocho megas de SDRAM. Además también permite reproducir ficheros MP3, navegar por Internet e incluso jugar partidas en red.

Aunque desconocidos en Occidente, la calidad de sus juegos parece excepcional. Tan sólo una compañía conocida por estos lares (que se apunta hasta a un bombardeo) se ha atrevido a desarrollar juegos para este soporte. Estamos hablando, por supuesto, de Capcom, que pondrá su granito de arena con una versión de *Street Fighter* y otra de *Megaman.*



LOS POKÉMON SE ESTRENAN EN GBA

No es que sea demasiado sorprendente, pero Nintendo ha anunciado oficialmente que sus Pokémon visitarán la Game Boy Advance. En el juego los protagonistas serán dos de estos bichos llamados Latius y Latios que, para más señas, son hermanos.

De momento no se han revelado demasiados datos más sobre esta nueva aventura porque Nintendo prepara una presentación estelar en la próxima feria E3.

GAME CUBE YA TIENE FECHA

Los datos sobre el lanzamiento europeo de la Game Cube han sido por fin desvelados gracias a un mensaje de David Gosen, Director de Marketing y Ventas de Nintendo Europa, transmitido vía Internet.

La fecha escogida es el 3 de mayo y el precio definitivo es de 249 euros. De esta manera, el Cubo de Nintendo va a ver la luz con un precio llamativo, ya que cuesta aproximadamente 50 euros menos que una PlayStation 2 y prácticamente la mitad que una X-Box.

En cuanto a los juegos, el día del lanzamiento estarán disponibles *Luigi's Mansion, FIFA, Tony Hawk's Pro Skater 3, Crazy Taxi, Sonic Adventure 2* o *Star Wars: Rogue Leader*. Con el objetivo de que no haya problemas de suministro, Nintendo va a distribuir la nada despreciable cifra de un millón de consolas en todo el continente europeo.



VUELVE GOKU

Aunque la fama de la serie *Dragon Ball* ha perdido bastante fuerza durante los últimos años en nuestro país, en Estados Unidos acaban de descubrir a Son Goku y compañía. Por eso Infogrames se ha hecho con los derechos de la serie y prepara algunos juegos basados en ella.

Para Game Boy Advance están planeados dos juegos. El primero aparecerá en mayo del 2002 y estará dentro del género de la lucha aunque también contará con toques RPG. En la pequeña de Nintendo también verá la luz un juego de cartas previsto para el mes de junio.

Posteriormente está previsto un juego destinado a PlayStation 2 que se centrará más en la aventura, aunque conservará los elementos de RPG. Parece que serán seleccionables hasta 30 personajes de la serie. Este mismo juego también contará con una versión para Game Cube. Incluso (ya de cara al próximo año), *Dragon Ball* podría dar el gran salto y adentrarse en el mundo de las partidas en red. Parece que Goku va a vivir un año muy movidito.



¡AYÚDANOS A MEJORAR PLANETSTATION!

ENCUESTA ENCUESTA ENCUESTA

1 **¿Con qué frecuencia compras la revista Planetstation?**

- ☐ A. Estoy suscrito
- ☐ B. Todos los meses
- ☐ C. De vez en cuando
- ☐ D. Sólo en alguna ocasión concreta
- ☐ E. Es la 1ª vez que la compro

2 **¿Compras otras revistas de videojuegos? ¿Cuáles?**

☐ La compro con mas frecuencia que PlanetStation

☐ La compro con menos frecuencia que PlanetStation

- ☐ Hobby Consolas
- ☐ Superjuegos
- ☐ Playmanía
- ☐ Playstation Magazine
- ☐ Otras: ....

3 **¿Qué otras revistas compras habitualmente? (Que no sean de videojuegos)**

....

4 **Puntúa de uno a diez las secciones de la revista:**

Portada ....
Actualidad/breves ....
Otros Planetas ....
Planeta Japón ....
Cuenta atrás ....
En Orbita ....
Libro de Ruta ....
Zona DVD ....
Al Habla....................
Trucos ....
Ránkings ....
La estrella invitada ....
Fuera de órbita ....
Concursos ....

GENERAL:

5 **¿Hay algún tema que no se trate, que te interese y que te gustaría encontrar en PlanetStation?**

....

6 **¿Qué consolas tienes?**

....

7 **¿Cuál es el último juego que has comprado o te han regalado?**

....

8 **¿Cuáles son tus programas de televisión favoritos?**

A. .... Cadena
B. .... Cadena
C. .... Cadena

9 **¿Y de radio?**

A. .... Emisora
B. .... Emisora
C. .... Emisora

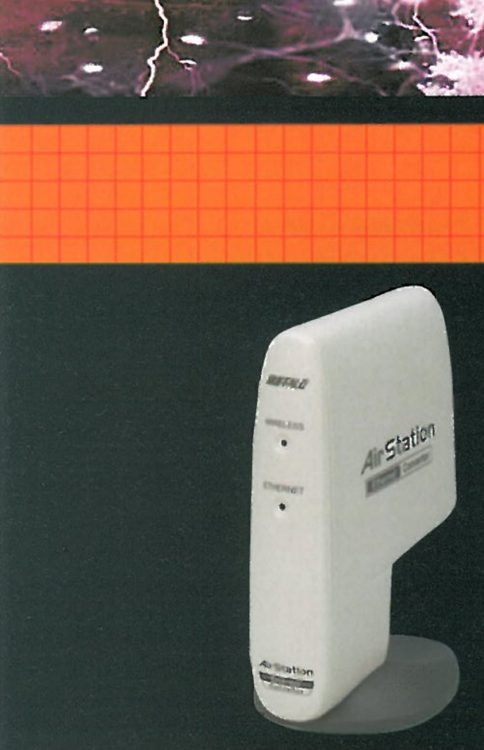
El objetivo de esta encuesta es conocer tus gustos y tus opiniones sobre la revista para poder mejorarla. Si quieres contribuir a hacer la Planet más tuya, sólo tienes que responder las preguntas y enviar esta página a: Encuesta PlanetStation. Ronda Sant Pere 38, 1º 1ª 08010 Barcelona

PLANETA JAPÓN

PSONE SIGUE AL PIE DEL CAÑÓN

El pasado 31 de enero la distribuidora de películas japonesa Asmik Ace Entertainment lanzó al mercado *Tokyo Ma-jin*, un interesante juego de rol para PSOne basado en una serie de animación elaborada por la misma compañía. Este RPG, desarrollado por Shout! Designworks, está ambientado en un Japón medieval lleno de magia y fantasía épica. Al estar inspirado en una serie de televisión, el modo Historia se desarrolla en fases de *simulation-game* (de igual forma que los superventas *Sakura Wars* o *Eithea*).
La aparición de *Tokyo Ma-jin* ha supuesto una grata sorpresa a todos los niveles. Buena prueba de ello son sus elevadas cifras de ventas: casi 65.000 unidades vendidas en la primera semana, que le sitúan en un meritorio segundo puesto en los tops de *Famitsu* y *Dengeki*.





ADAPTADOR DE ETHERNET PARA PS2

La empresa nipona Buffalo tiene previsto lanzar al mercado japonés un adaptador para conectar en red, mediante conexión Ethernet, la PS2 a un PC. Por desgracia, como requisito principal el ordenador tiene que estar equipado con el módem ADSL WLI-T1-S11G. Todavía se desconoce el precio de este adaptador de nombre AirStation. Lo que sí sabemos es que se pondrá a la venta el próximo mes de abril, cuando el servicio de banda ancha de Sony se ponga en funcionamiento coincidiendo con la aparición del esperadísimo Final Fantasy XI.

SONY CREA UN NUEVO ACTION-RPG

Los amantes de los Action-RPG en 3D (tipo Zelda de Nintendo 64) están de enhorabuena, ya que Sony puso a la venta en Japón el pasado 14 de febrero Dual Hearts para PS2. Los más avispados habrán deducido ya la temática de este juego por su título y por la fecha en que salió al mercado. Romanticismos aparte, cabe destacar su sorprendente parte técnica, con unas trabajadas texturas de altísima resolución. Y por cierto... ¿no habéis notado cierto parecido en el diseño de sus personajes con el de los héroes de Chrono Trigger?













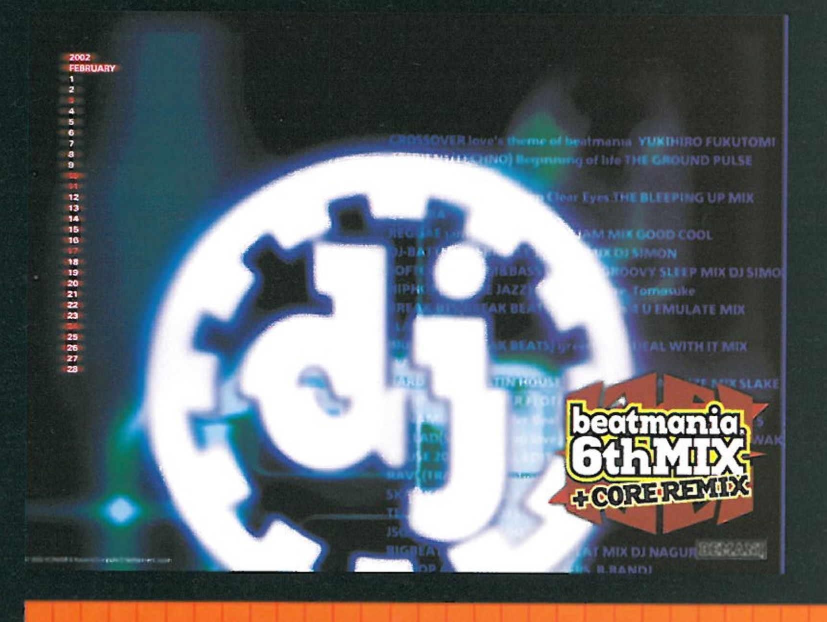


NUEVAS MELODÍAS MADE IN KONAMI

La gran K contraataca con otra aportación al género musical. Para deleite de todos los *DJs jugones*, Konami ha lanzado una nueva entrega de Beatmania. *Beatmania 6th. + Core Remix* cuenta con 62 melodías, un novedoso modo de juego y un nuevo mando incluido en el pack original que salió a la venta el 31 de enero. Entre los pegadizos temas encontraremos canciones tan divertidas como ***Salamander Beat Crush Mix*** o, aprovechando el tirón de *Metal Gear*, ***MGS2 Mission R*** de Norihiko Hibino.







LOS MÁS VENDIDOS JAPÓN, FEBRERO 2002

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 ROMANCE OF THREE KINGDOMS VIII (PS2) **77.254/77.254**
2 TOKYO MA-JIN (PSONE) **64.899/64.899**
3 EXCITING PRO WRESTLING 3 (PS2) **36.895/36.895**
4 YAMATO DIGIWORLD 2: LCD EDITION (PS2) **24.596/24.596**
5 GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO (PS2) **14.198/326.224**
6 MOMOTAROU DENSETSU X (PS2) **13.802/424.484**
7 MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS ZION DX (PS2) **13.686/805.867**
8 WINNING ELEVEN 5: FINAL EDITION (PS2) **13.133/359.740**
9 SHIN SANGOKU MUSOU 2 (PS2) **9.509/781.140**
10 CRASH BANDICOOT 4: THE WRATH OF CORTEX (PS2) **7.964/272.131**

LOS MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 FINAL FANTASY XI (PS2-SQUARESOFT)
2 SUPER ROBOT TAISEN IMPACT (PS2-BANPRESTO)
3 GRANDIA XTREME (PS2-GAME ARTS)
4 ONIMUSHA 2 (PS2-CAPCOM)
5 XENOSAGA EPISODE 1: DER WILLE ZUR MACHT (PS2-NAMCO)



ICO

LOS DOS COGIDOS DE LA MANO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **MARZO**

Acostumbrados a las tremendas campañas de márketing y publicidad de juegos como *Metal Gear Solid 2* o *Final Fantasy X*, da gusto encontrar un título que, llegando sin hacer demasiado ruido, consiga sorprendernos y encandilarnos. Eso es precisamente lo que ha conseguido *Ico*, un proyecto que ha pasado de ser un lanzamiento teóricamente menor a convertirse en uno de los primeros bombazos del 2002.

Aparentemente podría parecer que *Ico* no es más que otro sucedáneo de *Tomb Raider* o *Prince of Persia* sin apenas novedades. Nada más lejos de la realidad. Aunque este juego es básicamente una aventura basada en la resolución de puzzles, tanto la originalidad de las diversas tareas como la excelente factura técnica lo convierten en toda una maravilla inesperada dentro del catálogo de PlayStation 2.

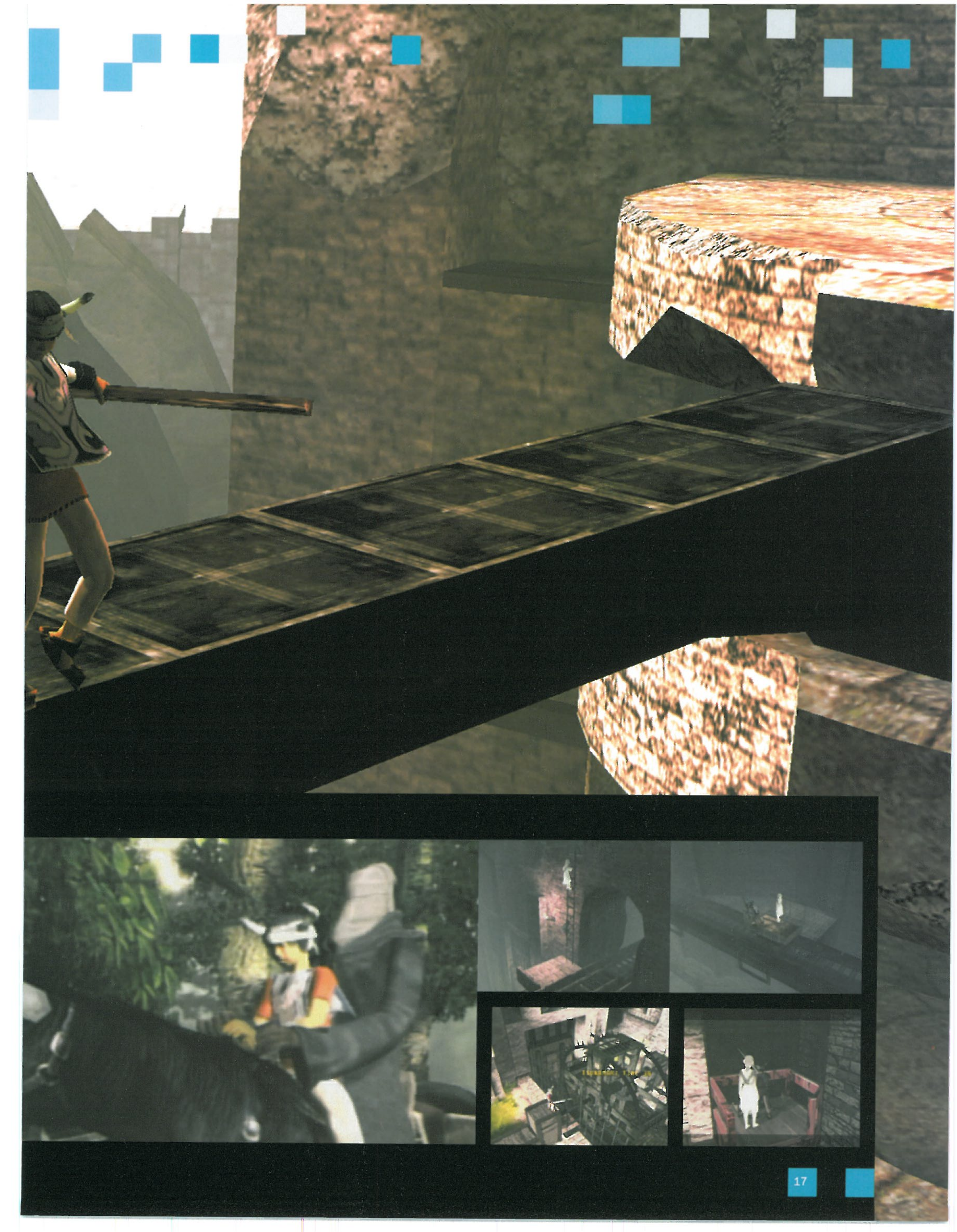
DOS CUERNOS DAN PARA MUCHO

La historia de *Ico* no es precisamente su punto fuerte, ya al parecer los desarrolladores han querido centrarse en la parte jugable. Por ello tan sólo se nos ofrecen unas



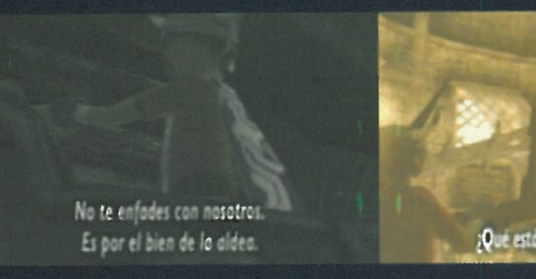






COMUNICACIÓN SIN BARRERAS

Una de las características más curiosas de *Ico* es que todos los personajes hablan su propio idioma. Se trata de un lenguaje incomprensible para los habitantes de este planeta, pero por suerte podremos seguir los diálogos (aunque tampoco es que haya muchos, para qué nos vamos a engañar) gracias a unos magníficos subtítulos en castellano. Esto de inventarse un idioma es una idea genial para ahorrarse el doblaje...







TANTO LA ORIGINALIDAD DE LAS DIVERSAS TAREAS COMO LA EXCELENTE FACTURA TÉCNICA LO CONVIERTEN EN TODA UNA MARAVILLA INESPERADA DENTRO DEL CATÁLOGO DE PLAYSTATION 2

pinceladas del argumento en la *intro* y algún que otro detalle más a lo largo de la aventura. De hecho, tan sólo necesitamos saber que adoptaremos el papel de Ico, un muchacho que tuvo la desgracia de nacer con dos cuernos en la cabeza (ya se sabe, algunos cuernos se hacen y otros vienen de serie). Como no está muy bien visto en su pueblo ser como Vickie el Vikingo, Ico debe ser sacrificado y por ello es encerrado en un inmenso castillo. La aventura comienza cuando un terremoto libera al protagonista y, a partir de aquí, deberemos guiarle en su huida de la fortaleza.

Sin embargo, uno de los elementos que hacen de este juego algo *diferente* es la relación entre nuestro héroe y Yorda, una curiosa chica que será su inseparable (y nunca mejor dicho) compañera de correrías. Una vez se produce el encuentro entre ambos personajes, nuestro objetivo será ir creando caminos para Yorda, ya que no cuenta ni mucho menos con la habilidad de Ico. Para que esta característica no sea vista como un toque machista, la chica sacará partido de unos poderes mágicos que nos permitirán, por ejemplo, abrir algunas puertas.

El botón R1 es el escogido para mantener viva la relación entre los dos protagonistas, ya que nos permite llamar a Yorda para que acuda a nuestro lado o cogerla de la mano para movernos por los escenarios. Pero no basta con llevarla pegada a nosotros de un lado para otro, si no que muchas veces la tendremos que dejar en algún lugar para realizar una tarea concreta que nos permita seguir avanzando. Como muestra, un botón: en un momento del juego deberemos parar el engranaje que permite el paso del agua a una cascada y llevar un bloque al pie de una plataforma para permitir que nuestra princesa particular pueda llegar a la puerta que debe abrir sin mojarse.

El problema es que, cuando abandonamos la sala en la que está Yorda en ese momento, sólo contamos con unos pocos segundos para realizar la acción correspondiente. Si este tiempo se acaba una especie de demonios sombríos secuestrarán a nuestra compañera.

PERO, ¿CUÁNDO SE PELEA AQUÍ?

Las apariciones esporádicas de estos monstruos son los únicos momentos de acción del juego. Incluso estas batallas son bastante originales porque no solamente tendremos que eliminarlos a todos, también





ICO Y LA PRINCESA

Además de llevar de la mano a Yorda a todas partes, Ico es todo un caballero y también la ayudará en todos esos saltos difíciles que sólo los protagonistas de videojuegos pueden dar. Realmente está muy bien logrado el momento en el que Yorda salta algún foso y el protagonista la coge antes de que caiga (vibración del Dual Shock incluida). Además, nuestra princesa particular resulta imprescindible para utilizar el curioso sistema de grabación del juego: unos sofás en los que nos deberemos sentar un ratito si queremos salvar la partida.











ADOPTAREMOS EL PAPEL DE ICO, UN MUCHACHO QUE TUVO LA DESGRACIA DE NACER CON DOS CUERNOS EN LA CABEZA

deberemos evitar que rapten a Yorda y que la introduzcan en una especie de agujero negro. De todas formas las peleas no son, ni mucho menos, el punto fuerte del juego, ya que acaban siendo demasiado repetitivas.

Lo realmente impresionante son los puzzles, tanto por su originalidad como por su lógica. A todos los que os habéis desesperado alguna vez controlando a una tal Lara Croft después de recorrer una y otra vez el mapeado sin descubrir qué demonios había que hacer os alegrará saber que, en la mayoría de las ocasiones, dándole un poco a las neuronas conseguiremos descubrir cuál debe ser nuestro próximo paso. A esta dificultad razonable de los puzzles contribuye el hecho de que no haya que recorrer grandes espacios de terreno. Es de agradecer que el territorio que tenemos que explorar para solucionar un puzzle esté casi siempre bastante delimitado, porque así nos ahorramos continuos paseos inútiles.

UN CASTILLO CON MUCHAS VISTAS

Hay que ver lo que puede dar de sí un castillo. Aunque a primera vista pudiera parecer un emplazamiento muy limitado para un videojuego, el castillo de *Ico* cuenta con numerosas zonas que nos depararán más de una sorpresa. La inmensidad de la fortificación y la genial utilización de los efectos de luces nos deparan momentos espectaculares.

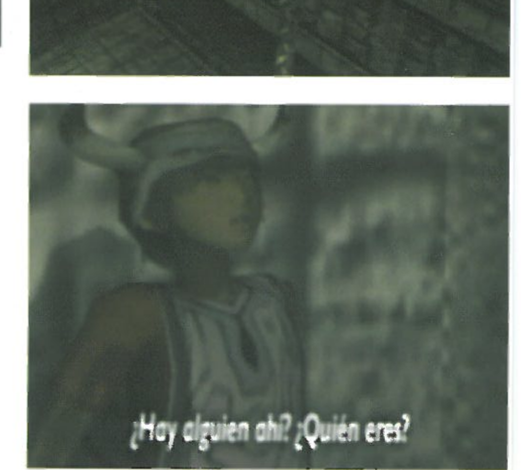




EXIN CASTILLOS

Pero quizá *Ico* no nos habría impresionado tanto si no fuera por su excelente acabado gráfico. Toda la aventura sucede en un castillo recreado con tal nivel de detalle que muchas veces nos hemos frotado los ojos para comprobar si no estábamos paseando por un castillo de verdad. Es cierto que los desarrolladores han ahorrado bastantes esfuerzos en la creación de personajes (de hecho no hay nadie de carne y hueso en el castillo excepto los protagonistas) pero eso no quita que todo el entorno sea de una solidez y una belleza notables.

Además es posible interactuar con muchos de los elementos de los decorados, desde las típicas palancas y cadenas para trepar, hasta puertas o torres que podemos volar gracias a algunas bombas esparcidas por distintas estancias.



Todo este entorno consigue que nos metamos de lleno en la piel de Ico, un personaje que quizá no tenga todavía el carisma de los Solid Snake, Dante o Squall, pero que dentro de poco os va a atrapar con una aventura totalmente absorbente. Al fin y al cabo, ¿quién no ha querido alguna vez salvar a la princesa?

FINAL FANTASY X

BIENVENIDO, MR. TIDUS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SQUARE**
EDITOR **SQUARE EUROPE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **VERANO**

Este artículo previo no está basado en el *Final Fantasy X* japonés (al que dedicamos un completo reportaje especial hace unos meses), ni en la versión que los americanos llevan disfrutando desde hace apenas un mes. Se refiere a la primera muestra en versión PAL de esta esperadísima obra maestra, una demo que acompaña el lanzamiento del único, el irrepetible *Final Fantasy VI*. Y lo cierto es que nos ha dejado un sabor de boca algo agridulce. Nos ha chocado que la conversión de este gran RPG cuente con unos bordes de pantalla bastante ignominiosos. Para que os hagáis una idea de lo indignante que llega a ser, os diremos que en una pantalla de 21 pulgadas se pierden ¡hasta 7 centímetros de área de juego! Además, como era de preveer, se producen algunas ralentizaciones puntuales (aunque eso sí, apenas imperceptibles y sólo en momentos determinados) y, en general, el juego va un pelín más lento que la versión japonesa original.

SE PRODUCEN ALGUNAS RALENTIZACIONES PUNTUALES Y, EN GENERAL, EL JUEGO VA UN PELÍN MÁS LENTO QUE LA VERSIÓN JAPONESA.

SÓLO ES UNA DEMO... ¡PERO QUÉ DEMO!

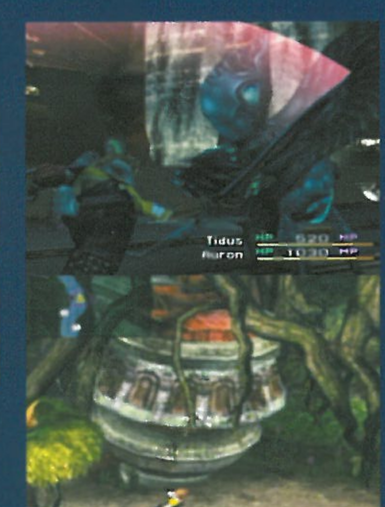
Por suerte, estos son los únicos elementos negativos destacables y que, como todavía se trata de una demo, confiamos que el buen hacer de Square Europe para que se solucionen en la versión final. Porque el resto nos ha dejado con la boca abierta. El DVD en realidad trae dos demos muy cortas, de dos



ZANARKAND

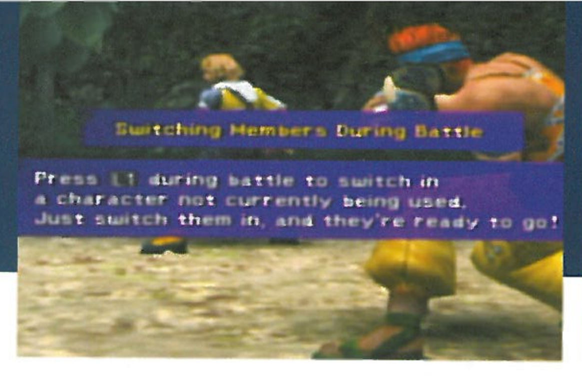
Esta demo jugable comienza con el impresionante vídeo de la destrucción de Zanarkand a ritmo de *trash metal*. Cuando acaba este torrente adrenalínico, tendremos la oportunidad de abrirnos paso, mano a mano junto a Auron, por las calles de la ciudad atestadas de engendros de la malvada entidad Sin.





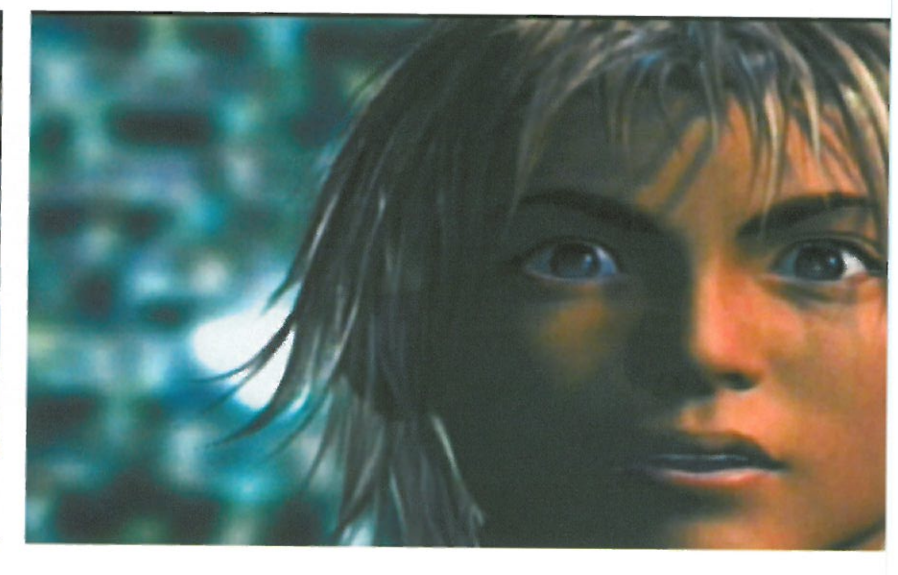








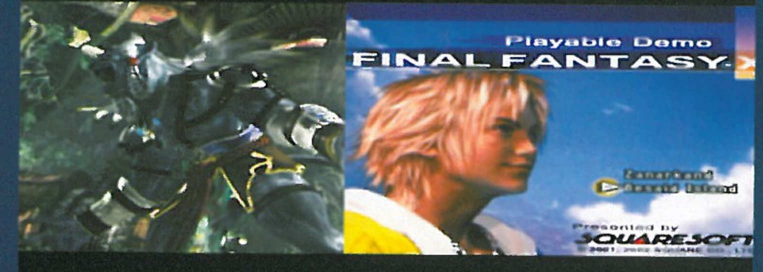






BESAID ISLAND

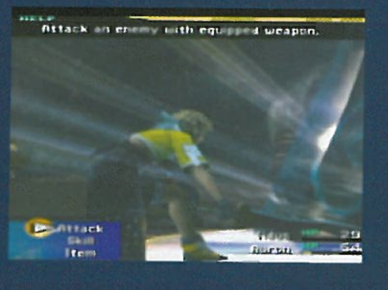
Después de luchar contra el enorme 'leónido' azul Kimhari Rosso, inciaremos un periplo con nuestro grupo por una senda plagada de monstruos hasta zarpar en un barco. Por el camino aprenderemos los fundamentos de la lucha con invocaciones y el cambio de miembros en medio de la batalla.

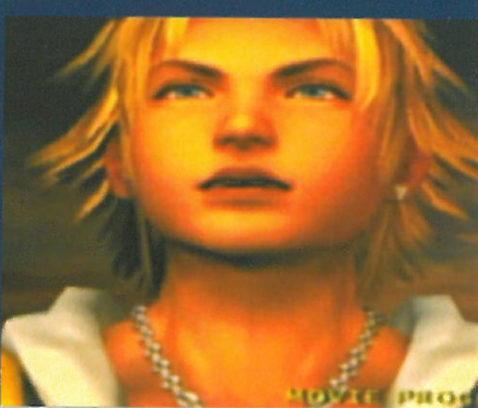


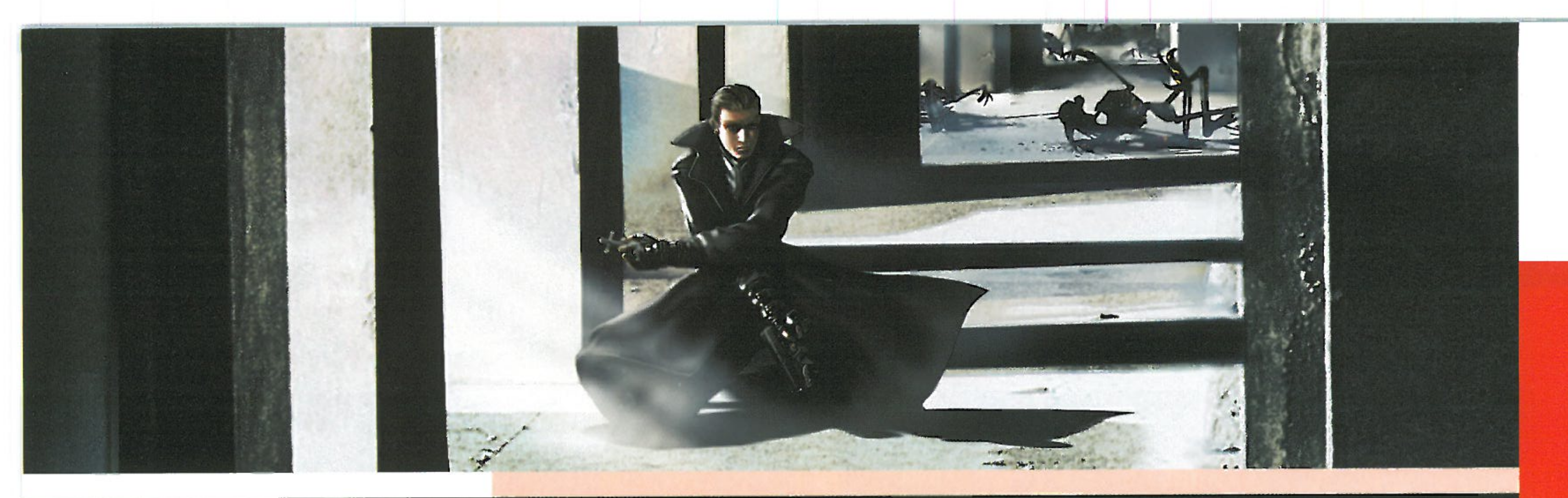
EL DVD EN REALIDAD TRAE DOS DEMOS MUY CORTAS, DE DOS MOMENTOS SELECCIONADOS *EX-PROFESO* PARA MOSTRARNOS LAS EXCELENCIAS DE SU SISTEMA DE COMBATE



momentos seleccionados *ex-profeso* para mostrarnos las excelencias de su sistema de combate, así como dos vídeos alucinantes. La calidad gráfica está fuera de toda duda: no dejan de sorprendernos los increíbles efectos de luz, el agua cristalina, las texturas simulando piel viscosa de los monstruos, el plumaje ondeante de la primera invocación, Valfor... Además, las voces (iros acostumbrando, porque estarán en inglés con subtítulos en castellano) empleadas en el doblaje son de una calidad exquisita, y los personajes no pierden ocasión para dialogar incluso en medio de las luchas, en el primer *Final Fantasy* hablado de la historia. Así las cosas, los fanáticos de la saga rolera por excelencia en PlayStation no deberían perder la oportunidad de echar un vistazo (y unas babas) a esta deslumbrante demo.







VAMPIRE NIGHT

QUÉ DIENTES TAN LARGOS TIENES…

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **WOW ENTERTAINMENT**
EDITOR **SEGA/NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

Cuando nos enteramos de que Sega y Namco habían llegado a un acuerdo para colaborar en la elaboración de una máquina recreativa de pistolas de luz, en la Redacción estalló una alegría comparable a si José Luis Moreno anunciara que dejaba la televisión para siempre. Esa *coin-op*, finalmente programada por Wow Entertainment (el estudio interno de Sega antes conocido como AM1, y creadores de la saga *The House of the Dead*), se llamó *Vampire Night* y, como su nombre indica, había que dejar como coladores a toda clase de vampiros, chupasangres y tertulianos habituales de *Tómbola*. Después de unos meses de espera, su conversión para PS2 por fin llega a nuestro país.

La historia en la que se enmarca el juego (tan leve como una película italiana de serie Z cualquiera) es una especie de mezcla de *Buffy la Cazavampiros* con una película de acción de John Woo, pasada por la batidora del anime japonés. Los protagonistas son dos cazavampiros llamados Luz y Sombra (¿serían sus padres aficionados a las corridas de toros?), que se acercan a un pueblecito perdido en las montañas dominado por parientes cercanos de Drácula para intentar limpiarlo de criaturas del averno. Nada sabemos de sus motivaciones o de cómo son capaces de matar a tiros a seres supuestamente inmortales. Sólo conoceremos a ciencia cierta que tienen su corazoncito porque defienden en todo momento a una pesadita niña que parece directamente salida de un episodio de *Médico de Familia*.

Como buen juego de pistolas de luz, la mecánica de *Vampire Night* se repite hasta la saciedad: lo único que hay que hacer es disparar a todo bicho peludo que se nos ponga por delante sin pensarlo dos veces… aunque sin la posibilidad de parapetarnos tras paredes y objetos que se nos ofrecía en la saga *Time Crisis*. Por eso mismo, los combates están más basados que nunca en la rapidez para apretar el gatillo, lo que los hace más frenéticos y adrenalínicos.

LA HISTORIA EN LA QUE SE ENMARCA EL JUEGO ES UNA ESPECIE DE MEZCLA DE *BUFFY, LA CAZAVAMPIROS* CON UNA PELÍCULA DE ACCIÓN DE JOHN WOO, PASADA POR LA BATIDORA DEL ANIME JAPONÉS

DISPARANDO QUE ES GERUNDIO

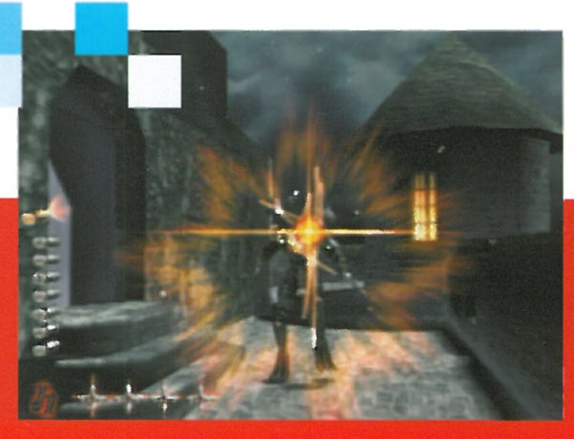
No obstante, los desarrolladores de Wow Entertainment han sido lo suficientemente inteligentes como para introducir unas cuantas variaciones con respecto a la

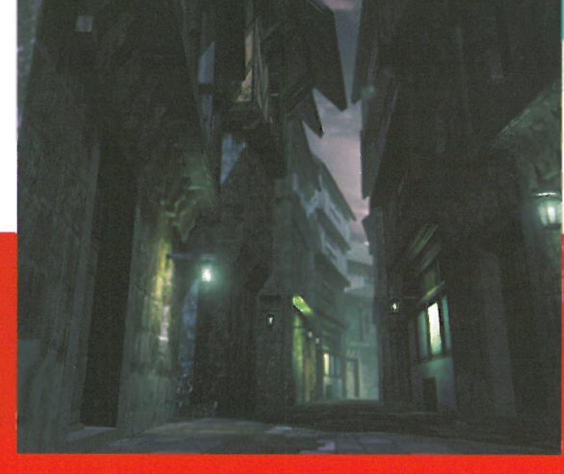
IMITADORES DE SÍ MISMOS

Los usuarios de la ya casi fenecida Dreamcast y los aficionados a las recreativas con pistolas de luz notarán el parecido de *Vampire Night* con otra obra anterior de Wow Entertainment, la saga *The House of the Dead*. Y lo decimos no sólo por ser un *shoot'em-up* subjetivo, sino sobre todo por su frenética mecánica, sus escenarios góticos y tétricos, la elaborada IA de la mayoría de los enemigos y la posibilidad de salvar a ciudadanos inocentes que proporcionan ítems o rutas alternativas. Tal es la semejanza que este juego podría considerarse como un *The House of the Dead 2 1/2*, sólo que cambiando los zombies por vampiros…











ACRIBILLANDO A DOS MANOS

Vampire Night permite que dos jugones colaboren con una GunCon cada uno (ya sea una flamante GunCon2 o una veterana pero guerrera GunCon). Lo que es más, si tienes dos pistolas pero ningún amigo con el que darle al gatillo, no te preocupes: con un poco de práctica y un mucho de puntería, puedes jugar a dos manos al más puro estilo película de acción de Hong Kong.







LOS DESARROLLADORES HAN SIDO TAN INTELIGENTES COMO PARA INTRODUCIR UNAS CUANTAS VARIACIONES CON RESPECTO A LA RECREATIVA ORIGINAL PARA ALARGAR LA CORTA VIDA DEL JUEGO







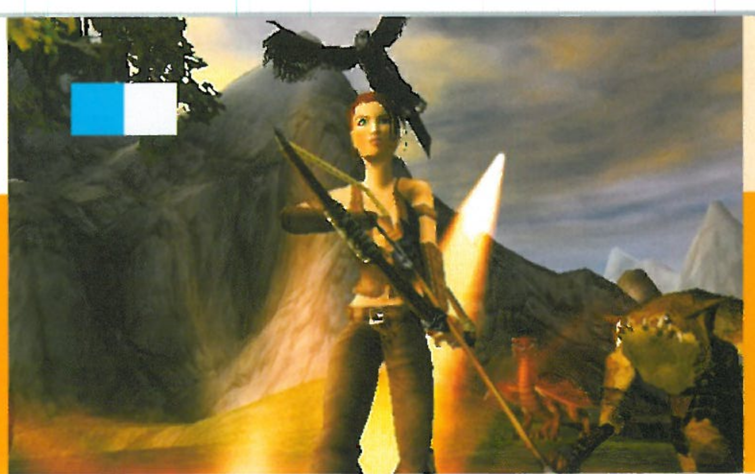
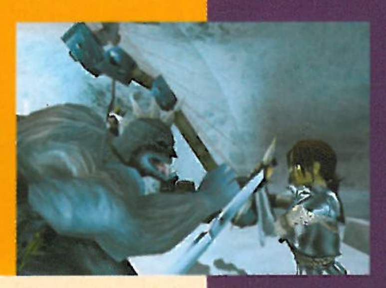
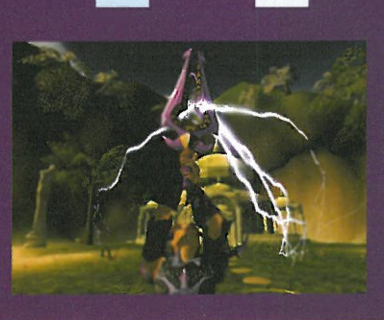
recreativa original, intentando alargar en la medida de lo posible la corta vida del juego. Para ello han creado dos modos especiales: Entrenamiento y Especial. El primero consiste en una serie de minijuegos estructurados en grupos de seis denominados Básico, De Simulación, Completo y Simulación de Batalla (este último te permite combatir con cualquiera de los enemigos de final de fase). Aunque para ser supuestamente una forma de mejorar nuestro estilo disparando, consideramos que tiene un nivel de dificultad un pelín alto.

Por otro lado, el Modo Especial es una especie de mejora del juego en sí: al principio de la partida, un ciudadano se acerca a los protagonistas y les pide que realicen una determinada misión (por ejemplo, salvar a cierta mujer poseída por un vampiro). Si cumplimos la misión se nos entregará una determinada cantidad de plata, que también podremos ir recogiendo por el camino. Gracias al precioso metal, podremos comprar nuevo arsenal en una Tienda de Armas, equipo con el que enfrentarnos a los vampiros en cualquiera de las modalidades de *Vampire Night*.

Hay que tener en cuenta asimismo la atractiva ambientación gótica que se han sacado de la manga los chicos de Wow Entertainment y, por supuesto, el perfecto doblaje al castellano con el que contará en la versión definitiva (aunque los actores parezcan intérpretes de culebrones sudamericanos intentando poner acento neutro). Así las cosas, este *shoot'em-up* está llamado a ser un juego muy apetecible para todos los usuarios de la GunCon 2... que ya pueden ir haciéndole un hueco en su estantería al ladito de *Time Crisis 2* y el inminente *RE: Survivor Code Veronica.*





DRAKKAN:

CORAZÓN DE DRAGÓN

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SURREAL SOFTWARE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Los amantes de los mundos de espada y brujería, hasta ahora largamente olvidados y condenados a jugar a pseudojuegos tipo *Warriors of Might&Magic*, estamos de enhorabuena. Después de disfrutar con el excelente *Baldur's Gate: Dark Alliance* estas Navidades, ya queda muy poco para echarle la zarpa (si es de dragón, mejor) encima a *Drakkan: The Ancient's Gates*. Este proyecto anunciado hace ya dos años por Sony para PS2, es en realidad la segunda parte de un exitoso juego de PC, cuyo principal atractivo residía en su dueto protagonista: la explosiva pelirroja Rynn y su ardiente compañero, el dragón Arokh. Una pareja que ha mantenido intactos su carisma y sobre todo sus habilidades en PlayStation 2, que les resultarán indispensables para conseguir avanzar a lo largo de los 15 enormes niveles de *Drakkan*.

LAS CHICAS SON GUERRERAS

Como recién salida de la carátula de un LP *heavy metal*, Rynn reúne todos los requisitos para ser una típica heroína estilo *Dungeons&Dragons*: ágil, capaz de piruetas increíbles, hábil con las armas, inteligente, locuaz y con un dominio de la magia ciertamente interesante. Aunque tiene sospechosos parecidos con Lara Croft, la protagonista de *Drakkan* sabe hacer muchas más cosas además de hacer el mono por inestables plataformas y pasar frío con un ajustado modelito. Para empezar, Rynn puede subir sus atributos (que no 'inflarlos', como otras) y habilidades gracias a un sencillo sistema de niveles de experiencia. Así, podremos utilizar entre otros espadas, hachas, látigos de armas, arcos o armaduras cada vez más poderosos, así como aumentar nuestro dominio de las artes arcanas. Asimismo, *Drakkan* cuenta con un sistema de combate dinámico y realmente espectacular, basado en el 'Z-Trigger' de los *Zelda* para Nintendo 64. Cuando veamos a un enemigo, podemos 'fijar' un

PODREMOS DAR VUELTAS ALREDEDOR DE LOS ENEMIGOS, REPARTIR ESTOCADAS EN DISTINTAS DIRECCIONES Y REALIZAR *FRIVOLITÉS* COMO GOLPEAR MIENTRAS ESQUIVAMOS DANDO VOLTERETAS POR EL SUELO

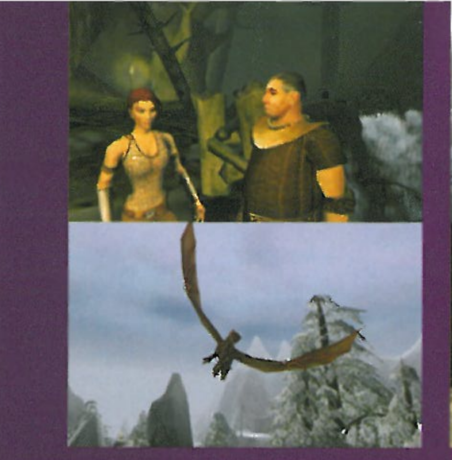
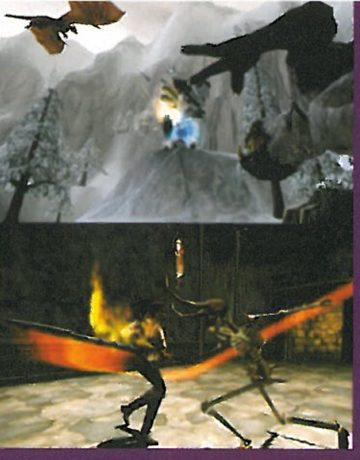
UN DRAGÓN MANEJADO POR UN RATÓN

Drakkan: Order of the Flame* para PC podría considerarse como la 'primera parte' del título que está a punto de ver la luz en PlayStation 2. Este juego, publicado hace dos años, fue bien recibido por la comunidad *pecera* por sus largos mapeados, su intuitivo control y, como hemos dicho antes, por la presencia de su atractivo dueto protagonista. Asimismo, destacaban su modo multijugador y su alta calidad gráfica... que queda obsoleta frente a lo que hemos visto y jugado en PlayStation 2.








THE ANCIENTS' GATES



EN EL MUNDO DE *DRAKKAN* ENCONTRAREMOS DE TODO: DESDE DESIERTOS PLAGADOS DE MUERTOS VIVIENTES HASTA CUEVAS INSALUBRES, PANTANOS, CIELOS OSCURECIDOS POR DRAGONES O POBLADOS EN LOS QUE COMPRAR, DESCANSAR Y CHARLAR

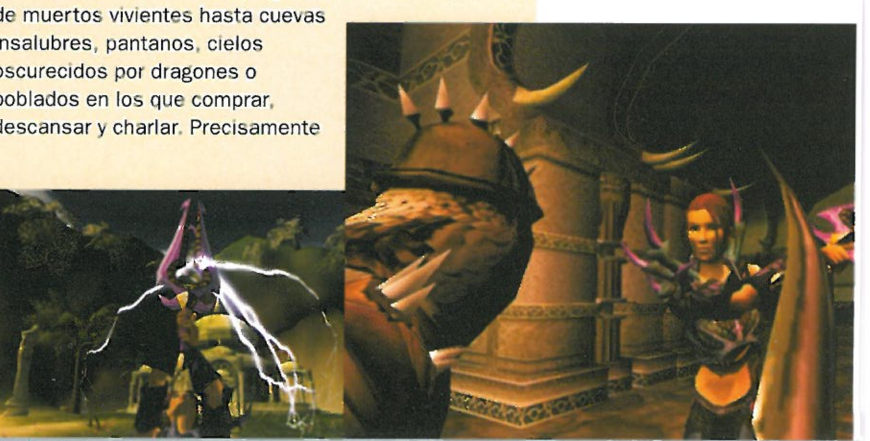
punto de mira para encararnos con él. A partir de entonces podremos dar vueltas a su alrededor, repartir estocadas en distintas direcciones (lo que nos permite atacar también a adversarios adyacentes) y realizar *frivolités* como golpear mientras esquivamos dando volteretas por el suelo.

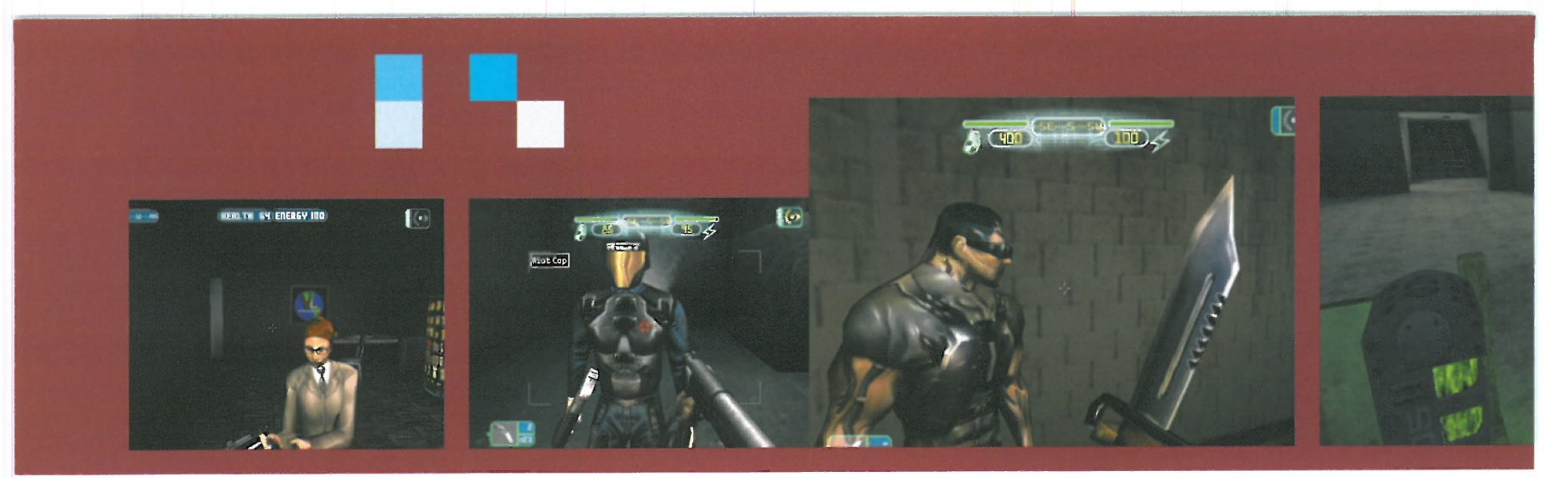
UN MUNDO REPLETO DE DRAGONES Y MAZMORRAS

Preparaos a recorrer, ya sea patita o a lomos de un dragón, el enorme mapeado que compone el mundo de *Drakkan*, en el que encontraremos de todo: desde desiertos plagados de muertos vivientes hasta cuevas insalubres, pantanos, cielos oscurecidos por dragones o poblados en los que comprar, descansar y charlar. Precisamente en estos últimos es donde nos ordenarán la mayor parte de búsquedas o *quests*. Mientras algunas de estas son primordiales para avanzar en la aventura, otras resultarán opcionales y servirán para ganar nuevos objetos o más dinero. Sólo queda esperar a que se traduzcan y doblen al castellano los diálogos que mantenemos con estos lugareños y el resto de personajes de *Drakkan* para disfrutar en breve con una aventura muy capaz de hacer sombra a títulos como *Onimusha*, *Soul Reaver 2* o *Baldur's Gate*.

AROKH TE DA AALAAAAS...

A pesar de que la faz del dragón Arokh parece la de una marioneta, y que su voz (inglesa) es un cruce entre la de un teleñeco y tu abuelo, ver a este reptil en acción es toda una delicia visual. La legendaria criatura sirve de montura en algunas fases a Rynn, y le ayudará a transportarse y a luchar contra otros monstruos de su especie. Especialmente espectaculares son las batallas aéreas, auspiciadas por un motor 3D realmente fluido y unas animaciones suaves y realistas. Además de volar como todo dragón que se precie Arokh podrá escupir fuego, ya sea en forma de bolas ígneas o de un continuo chorro de llamas.



DEUS EX: THE CONSPIRACY

LA CONSPIRACIÓN *PECERA* LLEGA A PS2

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ION STORM**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

Un año y medio de éxitos más tarde nos llega la versión para consola del excelente *Deus Ex*, una acertada mezcla de aventura, *shooter* en primera persona y juego de sigilo que encandiló a los usuarios de PC. Como podéis ver en las imágenes, estamos ante un juego oscuro, muy oscuro. Estas tinieblas se extienden tanto a su estética como al interesante argumento, lleno de traiciones e intrigas, y más propio de un *Metal Gear* que de un *Quake* (ejem... de hecho... ¿qué significado tiene la palabra 'argumento' en un *Quake*?).

El juego nos pone en la piel de un agente con sentidos aumentados por nanotecnología que debe encargarse de una amenaza terrorista que se cierne sobre Nueva York. Pero el principal atractivo de *Deus Ex* no reside en la ambientación, ni en su inquietante historia (en la que J.C. Denton, su protagonista, pasa de ser un novato a un veterano agente curtido por las traiciones). Lo que más llama la atención es su sabia mezcla de géneros y estilos, que no sólo se ha mantenido en PS2, sino que incluso se ha mejorado.

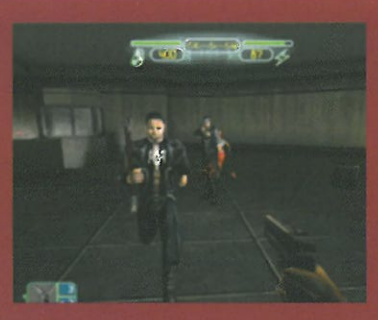
UNA AVENTURA, DECENAS DE RECORRIDOS

¿En cuántos juegos de disparos en primera persona habéis tenido ocasión de elegir las respuestas que queréis dar? Juegos así se pueden

EL JUEGO NOS PONE EN LA PIEL DE UN AGENTE CON SENTIDOS AUMENTADOS POR NANOTECNOLOGÍA QUE DEBE ENCARGARSE DE UNA AMENAZA TERRORISTA QUE SE CIERNE SOBRE NUEVA YORK

AQUÍ HUELE A RPG...

El agente Denton puede aumentar su destreza en diversas habilidades que tiene a su disposición. Al principio del juego y cuando completemos cada misión, en función de los objetivos primarios y secundarios que hayamos conseguido recibiremos puntos con los que aumentarlos. Esto definirá enormemente las capacidades del personaje, entre las que se encuentran Destreza con armas pesadas, Medicina (cuanto más conocimientos médicos, más cura cada botiquín), Natación, o el noble arte de Abrir Puertas (que nos permitirá tardar menos tiempo en desactivar cerraduras de una manera más sencilla), entre otras.













contar con los dedos de una oreja, y entre ellos se encuentra *Deus Ex*. Deberemos ir tomando sucesivas decisiones a medida que vayamos inquiriendo a los diferentes personajes que encontremos en nuestro periplo. Pero estas decisiones no se limitan sólo a dar respuestas con las que interactuar con el resto de gente: podremos determinar qué camino tomar y cómo resolver cada nivel, de entre la multitud de posibilidades que nos ofrece *Deus Ex*. Esto es debido al increíble trabajo en el diseño de sus niveles, y a las diferentes habilidades que podremos emplear para resolver las misiones. Es decir, habrá momentos en que podremos o bien llegar hasta determinado punto utilizando nuestras aumentadas destrezas natatorias, a tiro limpio entre patrullas de terroristas, o sigilosamente por conductos de aire. Y precisamente, lo que engrandece a este juego es que ninguna de las vías que cojamos ha de ser mejor que las otras: simplemente, será una experiencia diferente y por tanto que vale la pena probar.

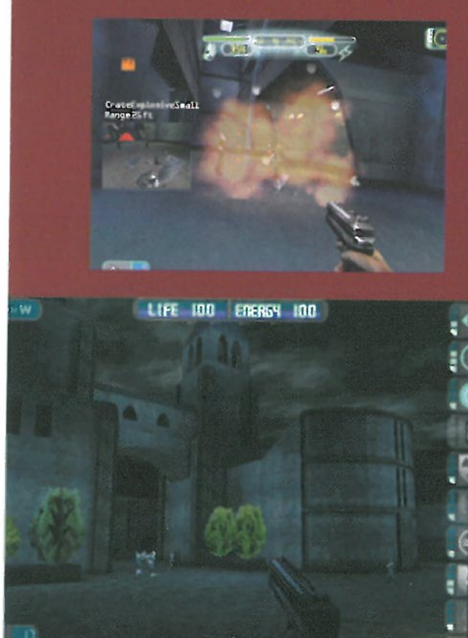
DEBEREMOS IR TOMANDO SUCESIVAS DECISIONES A MEDIDA QUE VAYAMOS INQUIRIENDO A LOS DIFERENTES PERSONAJES QUE ENCONTREMOS EN NUESTRO PERIPLO

En el camino de la conversión a PS2 han quedado la cuidada interfaz de juego (ahora contaremos con unos controles muy bien adaptados al Dual Shock 2) y parte de la brillantez gráfica que disfrutamos en PC. Las texturas son algo más bastas (esa memoria RAM de PS2...), y el juego presenta un bajo número de cuadros por segundo. De todas formas, esperamos que estos detalles técnicos se solucionen en la versión final ya que, por el momento, la gente de Ion ha conseguido uno de los retos más difíciles: mantener más o menos intacta la brillante jugabilidad de *Deux Ex*.

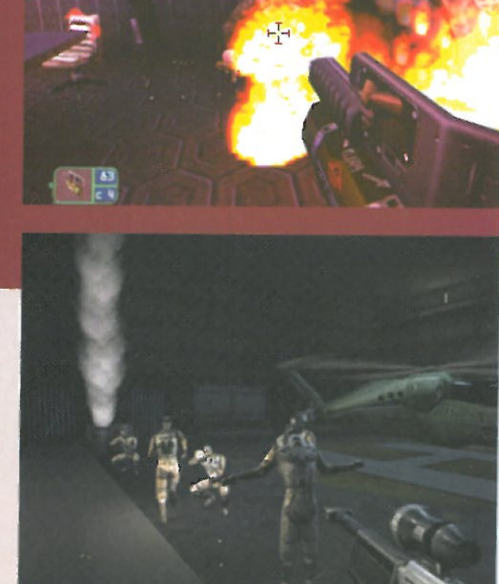
INTERFAZ DE DIOSES (EX)

Como era de esperar, la increíblemente detallada interfaz de la versión de PC (que hacía uso de gran parte del teclado) no se ha mantenido en esta versión. Aún así, se ha adaptado de forma muy inteligente al mando de la consola: tendremos un rápido acceso a objetos, mecanismos y armas con dos simples toques de botón (Cuadrado y Círculo), y acciones como usar, saltar o agacharse serán muy sencillas de realizar. A pesar de que los desarrolladores prometieron que esta conversión sería plenamente compatible con ratón y teclado USB (para jugar también 'a lo PC'), hemos comprobado que, al menos en la previa que ha llegado a la Redacción, *Deus Ex* para PS2 no lo soporta. Veremos.











TETRIS WORLDS

ADICTIVO HASTA LA ETERNIDAD

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **BLUE PLANET SOFTWARE**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡¡YA!!**

Cuando el programador ruso Alexey Pajitnov ideó *Tetris*, seguramente no se percató de que había creado el juego de *puzzles* más adictivo y original de la historia de los videojuegos. Tras numerosas entregas y múltiples innovaciones en todo tipo de plataformas, los chicos de Blue Planet se han atrevido a remodelar el clásico para nuestra PS2.

¿Hay alguien en este planeta que no sepa de qué va *Tetris*? Debes colocar estratégicamente toda una serie de fichas (llamadas, quién sabe por qué, 'tetriminos') y crear con ellas líneas completas para que desaparezcan, antes de que las piezas acumuladas lleguen a lo más alto de la pantalla. La rotación y los movimientos hacia la izquierda y la derecha son indispensables para conseguir un 'tetris' (4 líneas eliminadas simultáneamente, en el argot del juego).

MOVIENDO LAS PIEZAS

En *Tetris Worlds* nos encontramos con 5 nuevas variantes (*Tetris* clásico aparte): 'Square', 'Cascade', 'Sticky', 'Hot-Line' y 'Fusion Tetris'. Llama la atención el modo 'Square', en el que se premia la composición de formas cuadradas, y el 'Hot-Line', en el que veremos seis líneas previamente que te permiten obtener más o menos puntos según sobre cuál de ellas elimines las fichas. ¡Se acabó el jugar con el encefalograma plano!

En el modo Historia, se nos presentan seis mundos tridimensionales creados con todo lujo de detalles, mientras la lluvia de formas poligonales nos mantiene pegados al pad cual Super Glue 3 videojueguil. Al pasar de nivel observaremos cómo los escenarios del fondo de la pantalla metamorfosean y evolucionan con nuestras puntuaciones. El control de las piezas es fluido y suave, sin agarrotados movimientos en las rotaciones, lo que permite que nuestras neuronas se centren la colocación de las fichas (que no es moco de pavo).

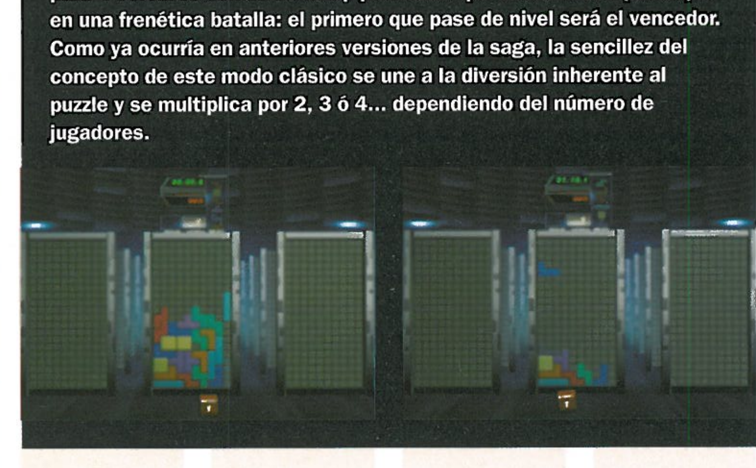
Aunque en el catálogo de la PS One ya tenemos el excelente *Tetris Plus*, esta nueva entrega promete adicción a raudales. Aunque hay que decir que el nuevo *look*, quizá excesivamente cibernético e industrial, desmerece ante el entrañable y simpático espíritu de las anteriores entregas... y es que cómo cambian los tiempos, Venancio.

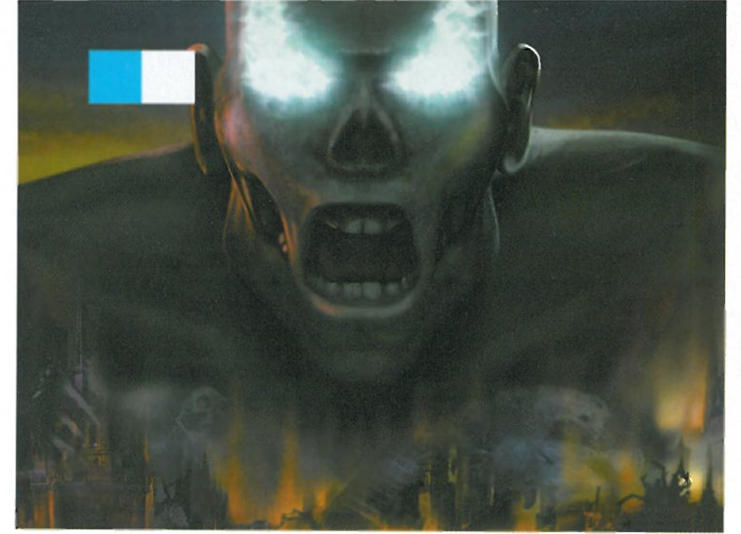
EL JUEGO CONTIENE HASTA CINCO ORIGINALES VARIACIONES DEL CONCEPTO CLÁSICO DE *TETRIS*



LA DIVERSIÓN MULTIPLICADA

Tetris Worlds **ha tenido la genial idea de incluir una opción multijugador para 4 cerebros con un multitap por medio que se atrevan a participar en una frenética batalla: el primero que pase de nivel será el vencedor. Como ya ocurría en anteriores versiones de la saga, la sencillez del concepto de este modo clásico se une a la diversión inherente al puzzle y se multiplica por 2, 3 ó 4... dependiendo del número de jugadores.**











SHADOWMAN: THE 2ECOND COMING

LA COSA ESTA MÁS OSCURAAAAA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

El primer *Shadowman* fue uno de los juegos que más versiones tuvo en diversas plataformas en su lanzamiento hace ya dos años. Pero el juego que disfrutamos en nuestra querida gris, pese a contar con una trama sólida y una ambientación de lo más lograda, tenía un acabado y un sistema de control francamente mejorables. Los chicos de *Acclaim* prometieron solventar todos estos problemas en la flamante secuela para PS2, que ya está a punto de ver la luz.

DOBLES PERSONALIDADES

La verdad es que la trama de este *The 2econd coming* no presenta demasiadas novedades respecto a su antecesor. Los personajes principales son los mismos, encabezados por el carismático Mike Le Roi (alias Shadowman), al que se une en está ocasión Thomas Deacon, un detective discapacitado desde que detuviera el sólito a un atajo de diablos que, como es natural, han vuelto para destruir al mundo.

La ambientación 'vudú' del juego también se mantiene, de manera que los escenarios principales serán la húmeda Louisiana, infestada de perros callejeros y matones varios empeñados en matar al bueno de Mike, así como la impresionante zona muerta, devastado hogar de demonios. Para trasladarse entre las distintas zonas del juego Shadowman se valdrá del mismo sistema del primer juego... el osito de peluche de su hermano.

En la versión previa a la que hemos tenido acceso cabe destacar sobre todo el remozado aspecto del protagonista, bastante más terrorífico que antes tanto en la personalidad chulesca del mundo real como en la fantasmagórica de la zona muerta. Por lo demás, sigue manteniendo todas las habilidades del primer *Shadowman:* escalar, nadar, trepar por cuerdas y utilizar un sinfín de armas y objetos.

DESTACA SOBRE TODO EL REMOZADO ASPECTO DEL PROTAGONISTA QUE AHORA DA MUCHO MÁS MIEDO, TANTO EN LA PERSONALIDAD CHULESCA DEL MUNDO REAL COMO EN LA FANTASMAGÓRICA DE LA ZONA MUERTA.

Tan sólo esperamos que en la versión definitiva se solucionen los graves problemas técnicos, entre los que destacan un *clipping* escandaloso y unas ralentizaciones que 'ensombrecen' gravemente la grandeza de este título.

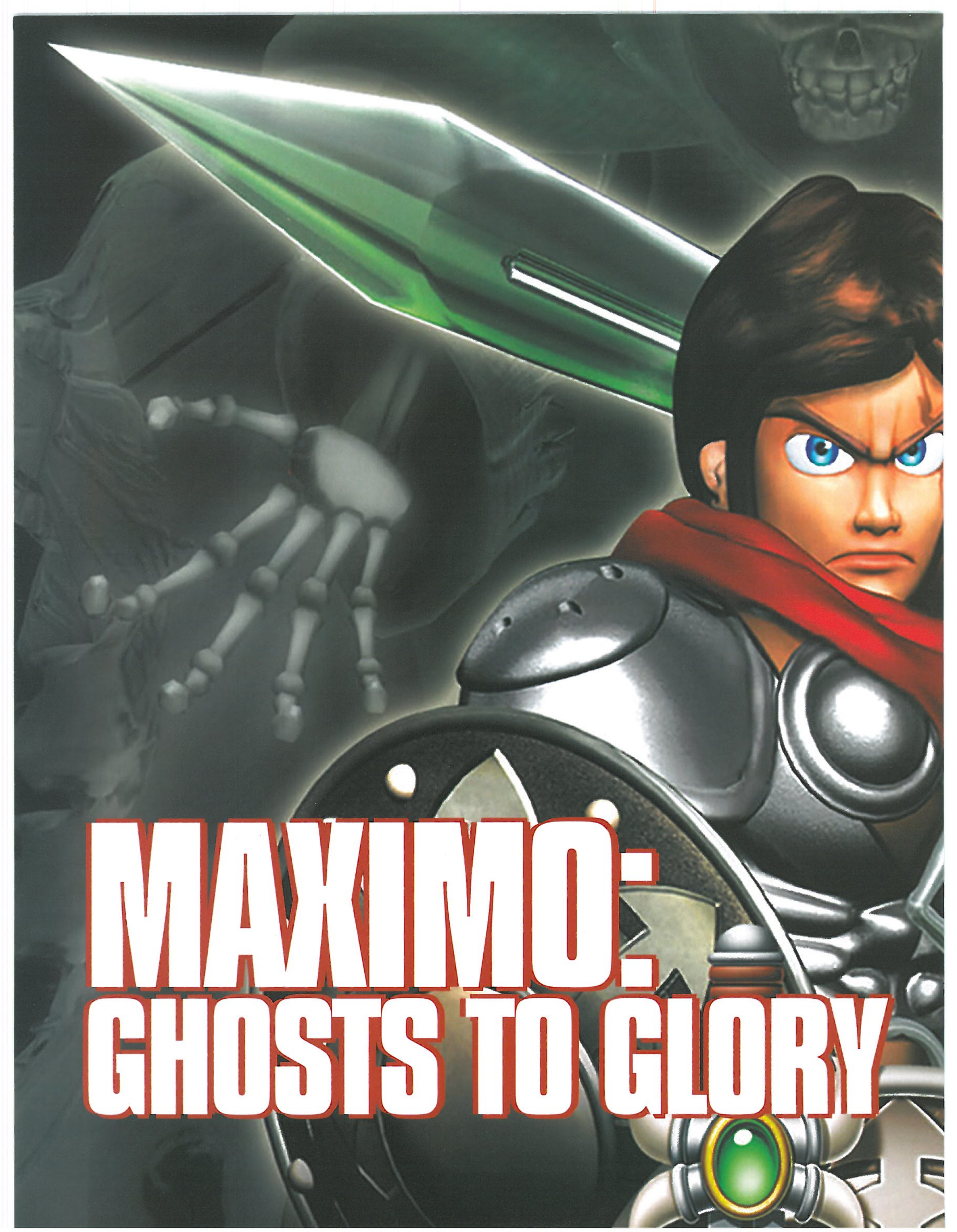
VENTAJAS DE SER AMBIDIESTRO

El primer *Shadowman* fue uno de los primeros juegos que permitían al protagonista utilizar un objeto en cada mano de forma independiente. Los programadores han decidido perfeccionar este sistema, de manera que la pantalla de objetos nos permitirá colocar un arma en cada mano de Mike, y los botones L2, R2 del mando activarán de forma separada cada una de ellas.








MAXIMO:
GHOSTS TO GLORY

ESPECIAL

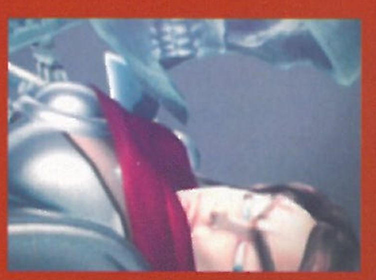
EL CALZONCILLO ESTÁ DE MODA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM DIGITAL STUDIOS**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Capcom se ha caracterizado siempre por sacar el máximo partido a todas sus sagas. Zombies, luchadores callejeros, dinosaurios... todos han contado con varios episodios para demostrar sus cualidades. Por eso resultaba extraño que la compañía japonesa no hubiera recurrido hasta ahora a *Ghosts'n Goblins* y sus dos siguientes entregas, porque sin duda son tres de los juegos que más horas (y duros, para qué engañarnos) nos robaron en nuestra juventud.

Esta vez han sido los estudios americanos de Capcom los encargados de desarrollar la actualización de aquellos juegos. Como sucede siempre con esta compañía, aunque se han 'inspirado' bastante en las andanzas de sir Arthur, han conseguido exprimir al máximo las capacidades de la PlayStation 2 para ofrecernos un auténtico juegazo al que han bautizado como *Maximo*.

De todas formas, Capcom ha insistido mucho en el hecho de que no estamos ante una continuación en toda regla de la saga *Ghosts'n Goblins*. Sin embargo, basta con











EL GRAN MÉRITO DEL JUEGO RESIDE EN LA TRASLACIÓN CASI PERFECTA DE LA JUGABILIDAD DE SUS ANTECESORES A UN MUNDO EN 3D PERFECTAMENTE RECREADO

echarle un vistazo para darse cuenta de que *Maximo* recupera todo el sabor de aquellos míticos videojuegos.

Para empezar, la historia es prácticamente idéntica. El héroe no se llama Arthur sino Maximo, pero también tiene que rescatar a su amada Sophia de las zarpas de Achile, el malo oficial del juego. Pero además, en esta ocasión el protagonista tendrá que multiplicarse para rescatar a seis damiselas secuestradas en otras tantas torres y custodiadas por unos jefes finales de impresión. El problema es que Achile ha utilizado el poder de las princesas para abrir un portal a todo tipo de seres diabólicos que se han empeñado en hacer una escabechina con el pobre Maximo.

UNOS MONSTRUOS MUY MONOS

Entre todo este catálogo de criaturas encontraremos desde zombies hasta esqueletos, pasando por los clásicos magos que convierten al protagonista en bebé o en abuelo (otro guiño al pasado). Todos ellos, al igual que Maximo, cuentan con un genial diseño *super-deformed* obra de Susumu Matsushita, autor de las portadas de la prestigiosa revista japonesa *Famitsu*.

Pero sin duda el gran mérito del juego reside en la traslación casi perfecta de la jugabilidad de sus antecesores a un mundo en 3D perfectamente recreado en el que tenemos total libertad de movimiento. Cada uno de los mundos está estructurado alrededor de la torre donde se encuentra secuestrada la princesa. Para luchar contra el monstruo final y rescatarla antes tendremos que completar todas las zonas de ese mundo, pero podremos hacerlo en el orden que queramos.

Además, cada zona es bastante extensa y cuenta con numerosos caminos secretos que podemos descubrir, así que de la linealidad de *Ghosts'n Goblins* hemos pasado a poder decidir cómo avanzamos en la aventura.

Y si decíamos al principio que el equipo de desarrollo ha aprovechado al máximo las capacidades de la 128 bits de Sony, quizás el mejor ejemplo de ello es la deformación en tiempo real de algunos escenarios. No, no queremos decir ni por un momento que el *clipping* campe a sus anchas (de hecho todos los entornos son tremendamente sólidos), si no que en algunos momentos el suelo se vendrá abajo descubriendo, por ejemplo, ríos de lava y dejándonos en una situación un poco embarazosa si no somos rápidos saltando.

A esta espectacularidad en los escenarios hay que sumarle su cuidada ambientación (no faltan las lápidas, las manos que salen del suelo o los magníficos efectos de agua) y la fluidez en los movimientos de todos los personajes que se mueven por ellos.

Cabe destacar en este aspecto el movimiento grácil y suave de Maximo. Aunque el control es muy asequible e intuitivo, el protagonista cuenta con una gran variedad de ataques: un par de estocadas, un doble salto... Incluso puede cubrirse con el escudo, que además sirve como arma arrojadiza para realizar ataques a larga distancia.

CAPCOM HA RESCATADO DEL PASADO EL *STRIPTEASE* DE SIR ARTHUR Y MAXIMO TAMBIÉN VA PERDIENDO PARTES DE SU ARMADURA AL IR RECIBIENDO GOLPES

CON LA SONRISA PUESTA

El sentido del humor impregna todos los rincones del mundo de *Maximo*. Encontraremos baúles con dientes que se nos querrán zampar, magos que nos transformarán por unos instantes en tiernos infantes o en abuelos e incluso los monstruos a los que nos enfrentamos, en lugar de dar miedo, son la mar de simpáticos.





MÁXIMO APURADO

Repartidos por los escenarios encontraremos numerosos *power-ups*. Además de los inevitables objetos para recuperar energía, de trozos de armadura o de nuevos escudos más resistentes y letales, destacan aquellos que nos permiten potenciar la espada. Podremos recoger desde algunos que incendiarán literalmente nuestra arma haciéndola más poderosa hasta otros que la alargarán (y no penséis mal) dándonos la posibilidad de dar estocadas a una mayor distancia.









COMPRANDO LENCERÍA FINA

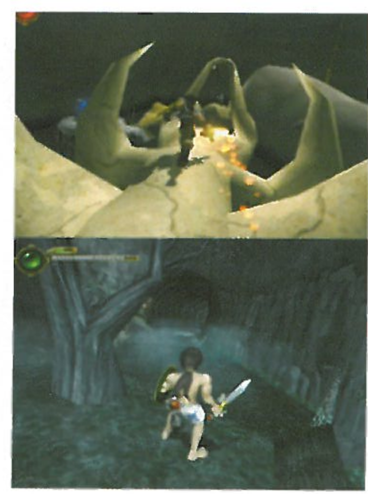
Uno de los detalles que aportan profundidad y variedad a la aventura es la posibilidad de ir comprando nuevos movimientos e ítems. Para ello es necesario recoger una serie de monedas repartidas por ahí y lo más curioso es que algunos de los objetos que podemos adquirir: ¡son calzoncillos!

Efectivamente, Capcom ha rescatado del pasado el *striptease* de sir Arthur: Maximo también va perdiendo partes de su armadura al ir recibiendo golpes, hasta quedarse directamente en gayumbos. Están a nuestra disposición calzoncillos con topitos rojos, con manchas de vaca e incluso con la inicial de Maximo bordada. ¡Toda una monada, vamos!

Además de la recolección de monedas, otro de los elementos importantes que debemos ir recogiendo son las almas que aparecen al destruir lápidas u otros elementos similares. Gracias a un pacto de Maximo con la mismísima Muerte, cuando recogemos cien seremos obsequiados con una continuación. Extrañas amistades las de este muchacho...

Pero si algo hay a destacar por encima de todo es la enorme dosis de adicción de este título. *Maximo* obliga al usuario a jugar más y más, a llegar a la siguiente torre para rescatar a la princesa y conocer el nuevo mundo que te espera.

Capcom lo ha vuelto a hacer. Ha tomado lo mejor de la saga *Ghosts'n Goblins* (¡hasta hay versiones de las melodías clásicas!) y lo ha actualizado y mejorado ofreciendo además un apartado técnico de impresión. Imprescindible para los amantes de aquellos maravillosos juegos y para todos los que quieran adentrarse en una de las propuestas más absorbentes y divertidas del catálogo de PlayStation 2.



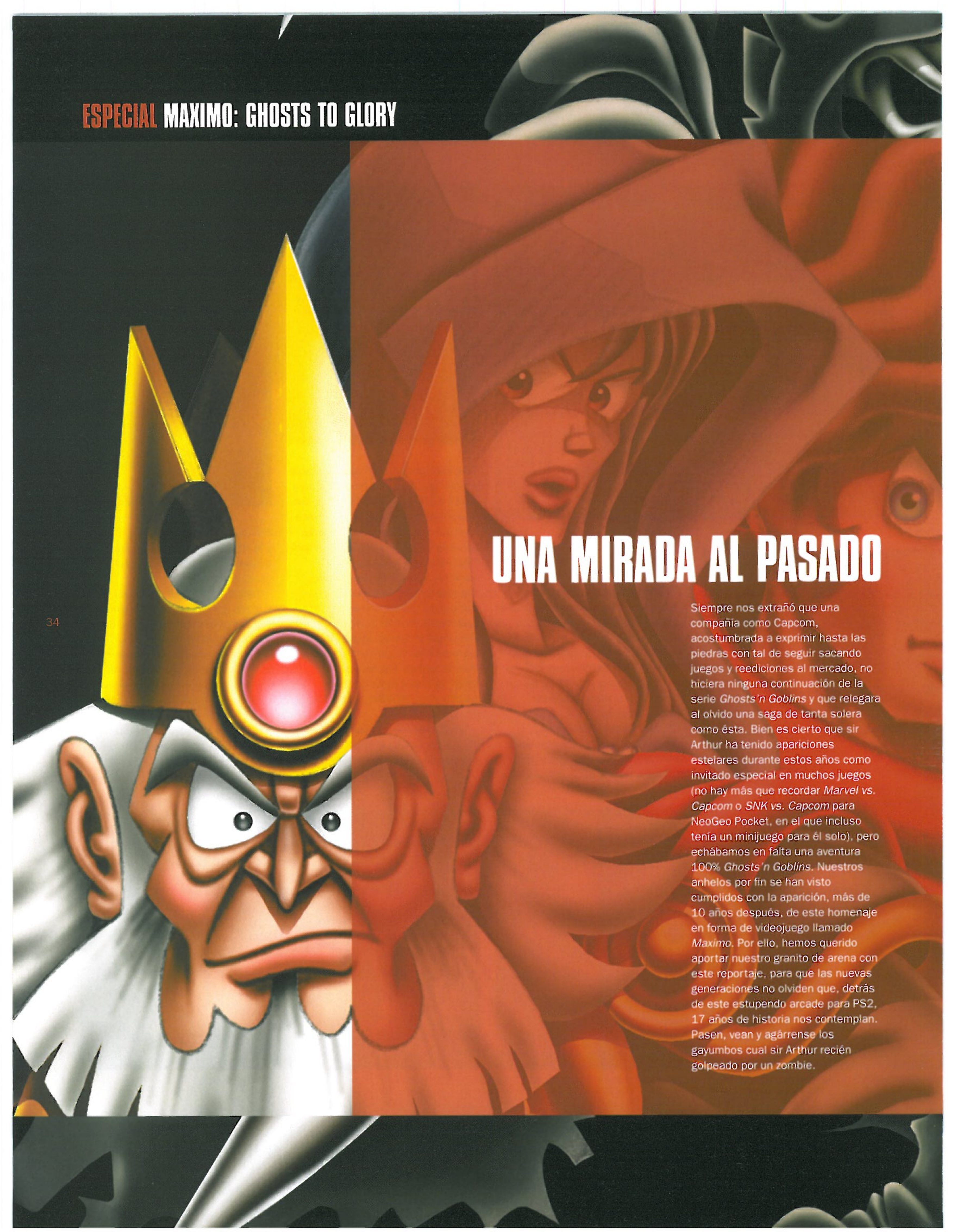
GRABAR O BESAR

No hay mejor premio para un héroe que rescata a una princesa que un beso de la damisela. En *Maximo* sin embargo, nos tendremos que enfrentar a una difícil decisión. Cada vez que rescatemos a una de las princesas, deberemos elegir entre grabar la partida, recibir un beso o coger una armadura.









UNA MIRADA AL PASADO

Siempre nos extrañó que una compañía como Capcom, acostumbrada a exprimir hasta las piedras con tal de seguir sacando juegos y reediciones al mercado, no hiciera ninguna continuación de la serie *Ghosts'n Goblins* y que relegara al olvido una saga de tanta solera como ésta. Bien es cierto que sir Arthur ha tenido apariciones estelares durante estos años como invitado especial en muchos juegos (no hay más que recordar *Marvel vs. Capcom* o *SNK vs. Capcom* para NeoGeo Pocket, en el que incluso tenía un minijuego para él solo), pero echábamos en falta una aventura 100% *Ghosts'n Goblins*. Nuestros anhelos por fin se han visto cumplidos con la aparición, más de 10 años después, de este homenaje en forma de videojuego llamado *Maximo*. Por ello, hemos querido aportar nuestro granito de arena con este reportaje, para que las nuevas generaciones no olviden que, detrás de este estupendo arcade para PS2, 17 años de historia nos contemplan. Pasen, vean y agárrense los gayumbos cual sir Arthur recién golpeado por un zombie.

GHOSTS'N GOBLINS

MAKAIMURA

Con él empezó la leyenda. Corría el año 1985 cuando una pequeña compañía llamada Capcom estaba a punto de sorprender al mundo con un juego que revolucionaría los conceptos jugables del resto de títulos de plataformas. Su argumento era de lo más típico y tópico (princesa secuestrada – caballero al rescate), su mecánica de juego parecía sencilla (matábamos monstruos disparándoles y saltábamos por diversas plataformas).

Entonces... ¿qué es lo que hizo tan especial a *Ghosts'n Goblins*? El equipo encabezado por Tokuro Fujiwara (quien participaría en proyectos como *Tombi* para PSX) se encargó de dotar a este título de una jugabilidad sin precedentes que lo hacía terriblemente adictivo. Los







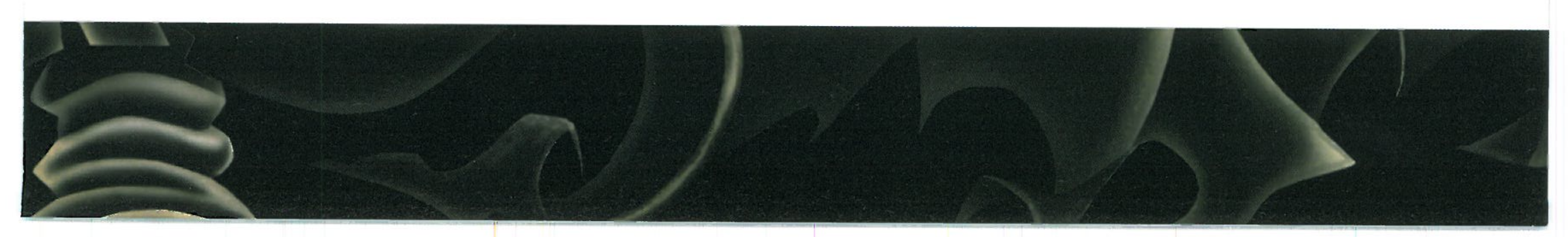
controles eran realmente básicos: contábamos con un mando direccional, un botón para saltar y otro para disparar las 'terribles' armas que encontrábamos, como lanzas, cuchillos o escudos. Gracias a ellas nos deshacíamos de terroríficos enemigos, variados y de acertado diseño. Quien haya jugado a *G'n G* no podrá olvidar esos zombies del cementerio del inicio, los orcos voladores o la puñetera gárgola roja (Firebrand) que nos acosaba constantemente. Eso por no hablar de los enemigos finales, entre los que se encontraba ¡un enorme (aunque algo 'cutre') dragón volador! Pero sin duda la imagen más imborrable de todas es la de ver a sir Arthur, un caballero de tomo y lomo, correteando en calzoncillos por el escenario después de haber recibido un impacto que le despojase de su armadura. Sin duda era ésta una estampa bastante habitual, porque... ¡hay que ver qué condenadamente difícil que resultaba el juego! Esta dificultad contribuía en parte a la gran adicción de *G'n'G* (y también la que causó que nuestros psicólogos se hicieran ricos a costa de nuestras frustraciones, porque... ¡hay que ver qué condenadamente difícil que era! ¿Ha quedado claro?). Fue tanto su éxito, que se versionó para la mayoría de ordenadores de 8 bits, consolas (inolvidable la versión de NES) e incluso para portátiles como la pequeña WonderSwan. Y la leyenda continúa...











GHOULS'N'GHOSTS



DAIMAKAIMURA

Si *Ghosts'n Goblins* fue la revelación de un gran juego, este segundo título fue la confirmación y la consagración de una gran saga. Capcom retomó la misma fórmula jugable de la primera parte y la potenció hasta límites insospechados, creando desde su primera aparición en los salones arcade un clásico por el que no pasan los años. El enorme salto gráfico se hizo más que evidente: *G'n G* fue el segundo juego que funcionaba en una placa CP de Capcom, y permitía mostrar, entre otros, un mayor número de colores en pantalla.

En *Ghouls'n Ghosts* (cuyo título en japonés, *Daimakaimura*, se puede traducir como 'El Pueblo en el Mundo del Gran Demonio') volvíamos a controlar a sir Arthur en su intento por rescatar otra vez a su princesa. En esta ocasión, además de la gran variedad de armas que podíamos recoger en los baúles del camino, también encontrábamos armaduras doradas que nos dotaban de un poder concreto. En función del arma que tuviéramos, podíamos lanzar una especie de 'magia', como el rayo, la sombra o (ejem) la discreta bola de fuego giratoria. Y lo cierto es que toda ayuda era poca para enfrentarnos a la enorme variedad de inquietantes adversarios que encontrábamos en cada una de las fases: zombies, orcos, moscas, espíritus de fuego, enormes gusanos, cabezas de lobo... Pero no sólo los enemigos eran variados, sino la ambientación de los niveles y sobre todo los imaginativos retos a los que teníamos que enfrentarnos: caminar contra el viento en medio de una tormenta, escapar de un foso de arena donde habitaba una enorme hormiga león, saltar sobre las asquerosas lenguas de cabezotas de piedra que intentaban devorarnos... Todo un clásico que aún hoy nos tiene pegados al mando cada vez que le damos una oportunidad.









JEFES TERRORÍFICOS

Mención aparte merecían los estupendos jefes finales, auténtico terror en forma de sprite, con formas y patrones de ataque de lo más grotesco: el gigante descabezado, el Cancerbero de fuego, el ojo nublado, el enjambre de moscas, el Demonio final...





SUPER GHOULS 'N GHOSTS





CHOUMAKAIMURA

Los usuarios de Megadrive pudieron disfrutar con una de las versiones más fidedignas y adictivas de *Ghouls'n Ghosts*. Como era casi calcada a la recreativa, Capcom decidió subir un poco más el listón con el título que desarrolló para los, hasta entonces, envidiosos usuarios de Super Nintendo. Y gracias a este esfuerzo de superación y buen hacer nació *Super Ghouls'n Ghosts*, un juego totalmente remozado y que superaba en opciones y profundidad al arcade original.

La historia continuaba siendo la misma. Embutidos en nuestra armadura, ahora teníamos la oportunidad, entre otros, de realizar un increíble doble salto que resultaría imprescindible para alcanzar complicadas plataformas. ¿Hemos dicho complicadas? Queríamos decir impracticables, frustrantes, peliagudas, engorrosas... Esta retahíla de adjetivos (acompañados de sus correspondientes maldiciones y recuerdos a los parientes próximos de los señores de Capcom) están causados por la EXTREMA dificultad de este título, el más difícil de la saga, que ya es decir. Además, podíamos vestir nuevas armaduras que potenciaban las armas que recogíamos, un variado arsenal que sólo contaba con dos o tres que realmente sirvieran para algo más que para morir constantemente.

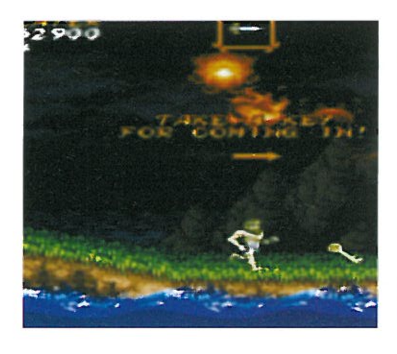
Es en este *Super Ghouls'n Ghosts* donde encontramos los enemigos más bizarros y las situaciones más extrañas de toda la saga. Buen ejemplo de ello puede ser el barco fantasma, el oleaje que nos arrastra, o unas extrañas celdas desde las que podremos observar cómo gira el escenario gracias a un bien empleado Modo 7.

Tan sólo la elevada dificultad empañó el conjunto de este logrado juego (uno de los primeros aparecidos en el catálogo para Super Nintendo), que aunque no está a la altura de *Ghouls'n Ghosts*, representó la cima creativa de esta entrañable saga... hasta la llegada de *Maximo.*

TODOS PARA UNO

Los fieles lectores de *PlanetStation* recordarán que hace aproximadamente dos años salió al mercado español *Capcom Generations*, que recogía los cuatro primeros *Generations* japoneses. Este título comprende cuatro CDs en los que encontramos una estupenda recopilación de grandes éxitos de la historia de Capcom. Entre ellos no podía faltar un CD dedicado exclusivamente a Las Crónicas de Sir Arthur, que incluye los tres títulos principales de la saga (*Ghosts'n Goblins, Ghouls'n Ghosts* y *Super Ghouls'n Ghosts*). Si podéis encontrarlo, no dudéis en haceros con él para poder revivir con estos tres clásicos un pedacito de historia de los videojuegos.













MÁS ALLÁ DE GHOST'N GOBLINS: LA SAGA GARGOYLE'S QUEST

GARGOYLE'S QUEST

RED ARIIMA: MAKAIMURA GAIDEN

Al año siguiente de la aparición de *Ghouls'n'Ghosts*, a los señores de Capcom se les ocurrió la curiosa idea de centrar un juego en uno de los enemigos más recalcitrantes y carismáticos del caballero Arthur: Red Ariima, o lo que es lo mismo, "el demonio rojo con alas de las narices que me mata siempre". Así surgió *Gargoyle's Quest* para Game Boy, un RPG que usaba el mismo sistema de juego que *Zelda II: The Adventure of Link*. Éste sustituía los combates 'clásicos' por fases de arcade plataformero (para no alejarse demasiado de los patrones de la saga madre).





La historia del cartucho nos situaba en Ghoul Realm, la patria madre de una gárgola roja llamada Firebrand, un aprendiz de héroe que debía enfrentarse a la amenaza del Rey Breager, Monarca de la Destrucción. Este malo maloso le había robado todo su poder al Rey Darkoan y había impuesto su reinado de terror sobre la tierra, así que la única esperanza era la leyenda de Red Blaze, el último paladín (y no precisamente 'a la taza') que consiguió vencer a Breager. Durante su viaje por Ghoul Realm, el poder de Firebrand iba creciendo y finalmente descubría que era el último descendiente de Red Blaze, así que estaba destinado a vencer de nuevo al Monarca de la Destrucción. Curiosamente, al final del juego el Rey Darkoan le agradecía a Firebrand su hazaña permitiéndole conquistar la Tierra, por lo que *Gargoyle's Quest* resultaba ser una especie de precuela de *Ghosts'n'Goblins*.

Lo cierto es que este cartucho, como RPG, era tan descafeinado como cualquiera de las entregas de *Pokémon*, aunque al menos Firebrand era un protagonista con cierto carisma. Además, protagonizaba una historia interesante, que se iba revelando durante el juego muy poco a poco, sin prisas, provocando en el jugador ganas de avanzar para saber más. Y por si fuera poco, las fases de arcade plataformero tenían toda la jugabilidad, el encanto y la capacidad adictiva de la saga *Ghosts'n Goblins*.

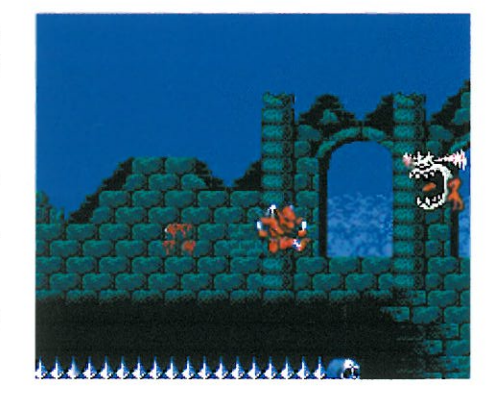
GARGOYLE'S QUEST II: THE DEMON DARKNESS

RED ARIIMA II: MAKAIMURA GAIDEN

Tras la agotadora experiencia de programar el magnífico *Super Ghouls'n'Ghosts* para Super Nintendo, los desarrolladores de Capcom decidieron ponerse manos a la obra para programar una secuela de las aventuras de Firebrand. Sin embargo, esta vez no sería para Game Boy (aunque al año siguiente aparecería una versión para la portátil de Nintendo), sino para la añeja NES, convirtiéndose en uno de los últimos juegos aparecidos para esta plataforma.

Más que una secuela, en realidad *Gargoyle's Quest II* no era más que un *remake* de lujo de su predecesor, incluso en su historia. Firebrand volvía a ser un aprendiz de héroe que debía salvar el Ghoul Realm de la amenaza del Rey Breager, sólo que esta vez se movía dentro de una trama más compleja y con una mayor riqueza de personajes y situaciones.

Capcom aprovechó las capacidades técnicas de la NES para que la saga de la gárgola roja diera un paso adelante. Se mejoraron los numerosos aciertos de *Gargoyle's Quest* (entre ellos, su ambientación tétrica a lo *Castlevania*), convirtiendo esta especie de action-RPG en una auténtica joya para los usuarios de la 8 bits de Nintendo. Lástima que, como suele ocurrirle a la compañía nipona, la originalidad brillara por su ausencia.



DEMON'S CREST

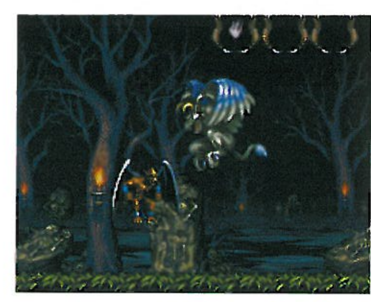
MAKAIMURA MONSHOUSHEN: DEMON'S BLAZON

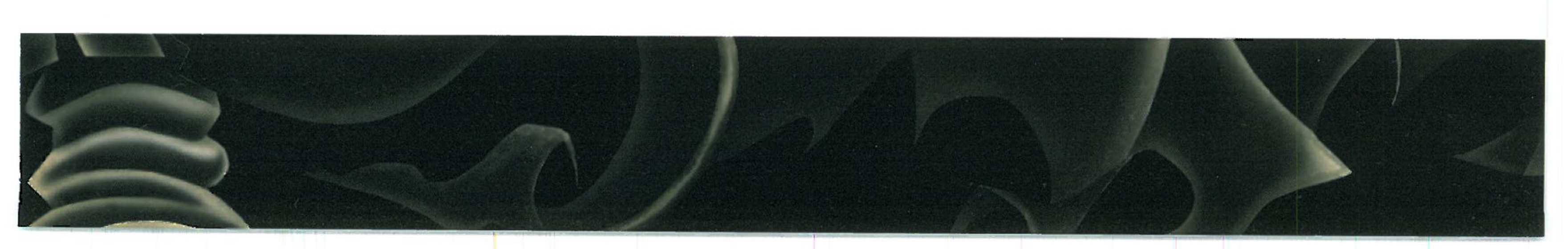
Con la NES ya muerta y enterrada, los desarrolladores de Capcom decidieron que las aventuras de Firebrand dieran por fin el salto a los 16 bits de la Super Nintendo. De paso hicieron un esfuerzo por renovar la saga, alejándola de los RPGs y acercándola al arcade plataformero al estilo *Ghosts'n'Goblins* (aunque sin renunciar a ciertos toques roleros para darle profundidad al conjunto). De hecho, se aprovechó la idea de las armaduras diferentes de Arthur en *Ghouls'n'Ghosts* para Firebrand, y se remezcló con las armas 'agenciadas' de los villanos de *Megaman*: el protagonista podía convertirse en diversas gárgolas con poderes distintos, lo que le daba un cierto componente estratégico al cartucho.

Por fortuna, esta vez se evitó hacer un remake del primer *Gargoyle's Quest*, así que el Rey Breager brilló por su ausencia. La historia era mucho más oscura: por culpa de la caída de seis piedras mágicas, en el Demon Realm se iniciaba una guerra civil por la posesión de la mismas, que sólo evitaba la intervención de Firebrand, que se hacía con todas tras cruentas luchas. No obstante, acababa tan exhausto que un retorcido demonio llamado Phalanx aprovechaba para robarle las piedras y acusarlo de intentar destruir el Demon Realm. Firebrand era condenado a luchar como gladiador, pero conseguía escapar tras una cruenta lucha con un dragón para vengarse de Phalanx y recuperar las piedras mágicas.
Los desarrolladores de Capcom exprimieron al máximo las posibilidades de la Super Nintendo, utilizando técnicas como el *parallax scrolling* o el entrañable Modo 7 para darle a esta aventura un tono mucho más tétrico y desasogante que el de sus antecesores (y acercándolo más que nunca al espíritu de la saga *Castlevania*). Por desgracia, a pesar de que *Demon's Crest* es uno de los mejores juegos de 16 bits de su época, fue un rotundo fracaso comercial. Tanto fue así que produjo pérdidas en las arcas de Capcom, por lo que la gárgola roja Firebrand y sus aventuras fueron prudentemente archivadas en el baúl de los recuerdos.



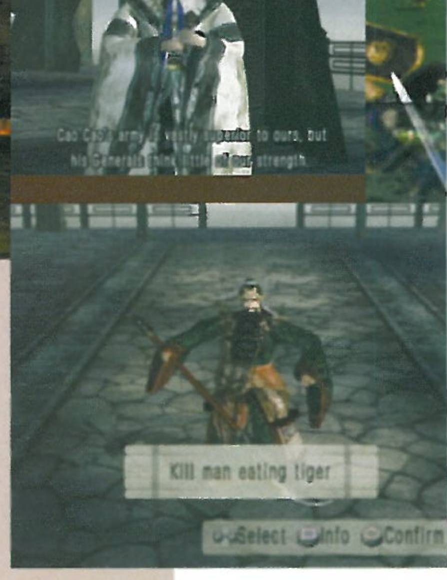








KESSEN II

VUELVE LA ÉPICA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ESTRATEGIA**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Seguramente el mejor y más espectacular exponente del género de la estrategia en PlayStation 2 ha sido hasta ahora *Kessen*. Koei, compañía ya famosa en Japón por varias sagas de juegos de este tipo, consiguió con aquel juego traspasar las fronteras niponas y universalizar en cierta manera su obra.

Mejorar aquella primera parte parecía difícil, y quizá para evitar ser acusada de copiarse a sí misma, Koei decidió introducir numerosas novedades, empezando por trasladar la acción del Japón medieval a la época del Romance de los Tres Reinos. De todas formas, esta legendaria etapa de la historia de China no resulta precisamente desconocida para los desarrolladores, ya que ha sido el escenario de muchísimos de sus juegos, entre los que se encuentran, por ejemplo, las tres partes de *Dinasty Warriors*.

En *Kessen II* encarnaremos a Liu Bei en su cruzada por rescatar a su amada Diao Chan de las garras del ambicioso y malísimo Cao Cao. De todas modos, tampoco os queremos desvelar demasiados datos sobre una historia plagada de traiciones, alianzas sorprendentes y momentos románticos (¿no os suena todo esto a un tal Luis Figo?). Todo el argumento está perfectamente explicado en una serie de secuencias técnicamente impecables y de gran belleza plástica (estamos un poco poéticos, pero es que tanto cerezo en flor nos ha afectado un poco).

ESTRATEGIA PARA TODOS

Uno de los cambios más importantes de esta segunda parte con respecto a su predecesor es la radical simplificación de los preparativos de cada batalla. Esto es algo que agradecerán los que se inicien en este género, pero para los más curtidos en la estrategia *Kessen II* quizás resulte un título demasiado sencillo. Mientras que en la primera parte era necesario pasar algún tiempo seleccionando compañeros, pensando la disposición de las tropas o escogiendo la mejor estrategia de ataque, ahora toda nuestra participación en estos

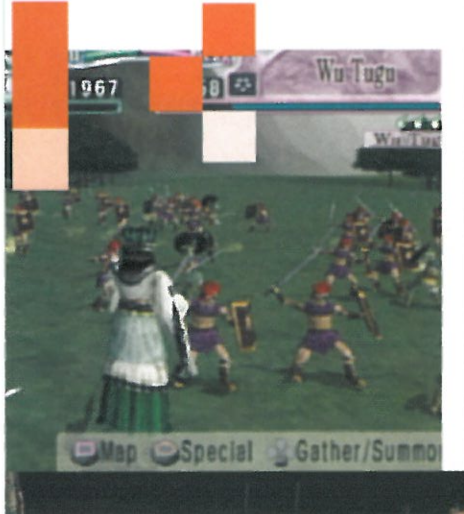
UNO DE LOS CAMBIOS MÁS IMPORTANTES DE ESTA SEGUNDA PARTE CON RESPECTO A SU PREDECESOR ES LA RADICAL SIMPLIFICACIÓN DE LOS PREPARATIVOS DE CADA BATALLA

¡SEÑOR, SÍ SEÑOR!

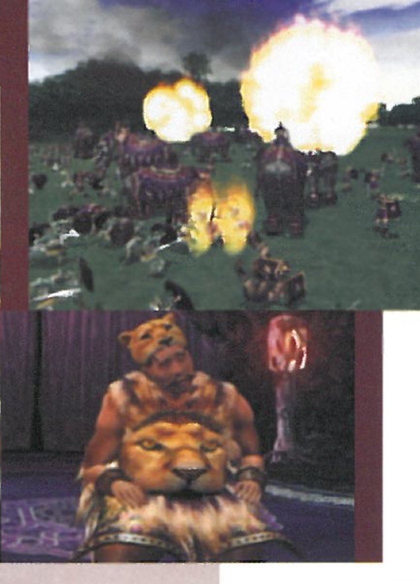
Hay que reconocer que el control del juego está estudiado al detalle y que es tremendamente intuitivo, permitiéndonos definir los designios de nuestros hombres de una forma fácil y rápida. Controlaremos nuestras fuerzas de tres maneras. Para los movimientos de larga distancia y para tener una visión general del campo de batalla contamos con un mapa a vista de pájaro. También podemos centrarnos en una unidad determinada si queremos saber cuál es su situación en ese momento. Por último, el general (o generales) de cada unidad también puede ser seleccionado si queremos meternos de lleno en la refriega.

















CUENTOS CHINOS

El cambio en la ambientación de esta segunda parte de *Kessen* (del Japón del siglo XVII a la China del Romance de los Tres Reinos) ha tenido como consecuencia directa un cambio radical en las características del argumento. La historia es ahora más profunda pero también mucho más fantástica. Como consecuencia de ello las secuencias de vídeo que la van desarrollando incluyen impresionantes hechizos que hacen arder flotas enteras, hombres alados que asaltan fortalezas o una grácil señorita que sobrevuela un ejército. Casi nada.





preparativos se limita a elegir alguna manera de mejorar o aumentar nuestras tropas y a escoger entre 3 posibilidades que nos presentan nuestros generales. Además de ser una estructura demasiado repetitiva, las secuencias que nos presentan esta elección también son demasiado similares, así que el resultado de todos estos cambios es la pérdida de gran parte del encanto de los momentos previos a la batalla.

Sin embargo, las modificaciones cuando nos metemos de lleno en la lucha sí que han aumentado considerablemente su interés. En gran parte esto se debe a la mayor interactividad de la que disponemos. Aparte de poder variar la posición y los objetivos de todas nuestras unidades, la gran novedad de *Kessen II* es permitirnos controlar directamente a los diferentes generales de nuestro bando. De esta manera, cuando

CUANDO NUESTRA UNIDAD SE ENCUENTRE EN UNA AMIGABLE PELEA CON EL ENEMIGO, PODREMOS REPARTIR MANDOBLES A DIESTRO Y SINIESTRO NOSOTROS MISMOS

nuestra unidad se encuentre en una amigable pelea con el enemigo, podremos repartir mandobles a diestro y siniestro nosotros mismos (salvando las distancias, de forma parecida a los *Dinasty Warriors*) e incluso desplegar ataques mágicos. Estos movimientos especiales incluyen, por ejemplo, la lluvia de meteoritos y son muchas veces un buen sistema para decantar la balanza hacia nuestro bando.

GUERRA Y LUZ

Gracias a la inclusión de estos movimientos las batallas han ganado en espectacularidad y son visualmente más atractivas, porque este espectáculo de efectos de luces y partículas y los diferentes planos del campo de batalla no tienen desperdicio. Y es que técnicamente esta segunda parte ha dado un salto de calidad: los escenarios son más detallados, hay más soldados en pantalla y los juegos de cámara evitan que veamos la misma secuencia una y otra vez como en el primer *Kessen*. Lo malo de este *overbooking* de soldados es que aparecen numerosas ralentizaciones, y además en algunos escenarios muy abiertos la niebla campa a sus anchas.

Es evidente que *Kessen II* va mucho más allá que su antecesor en cuanto a espectacularidad gráfica e interactividad en las batallas. Sólo la simplificación de los aspectos más puramente estratégicos de la primera parte le impiden superarla claramente y lo convierten en un juego poco atractivo para los incondicionales de la estrategia.

ARRIBA
IMPRESIONANTES SECUENCIAS DE VIDEO
LA SENCILLEZ DEL CONTROL
BATALLAS MÁS INTERACTIVAS...

ABAJO
...QUE NO GUSTARÁN A LOS PURISTAS DE LA ESTRATEGIA
RALENTIZACIONES PUNTUALES
MENOS ELEMENTOS ESTRATÉGICOS

VALORACIÓN PARCIAL

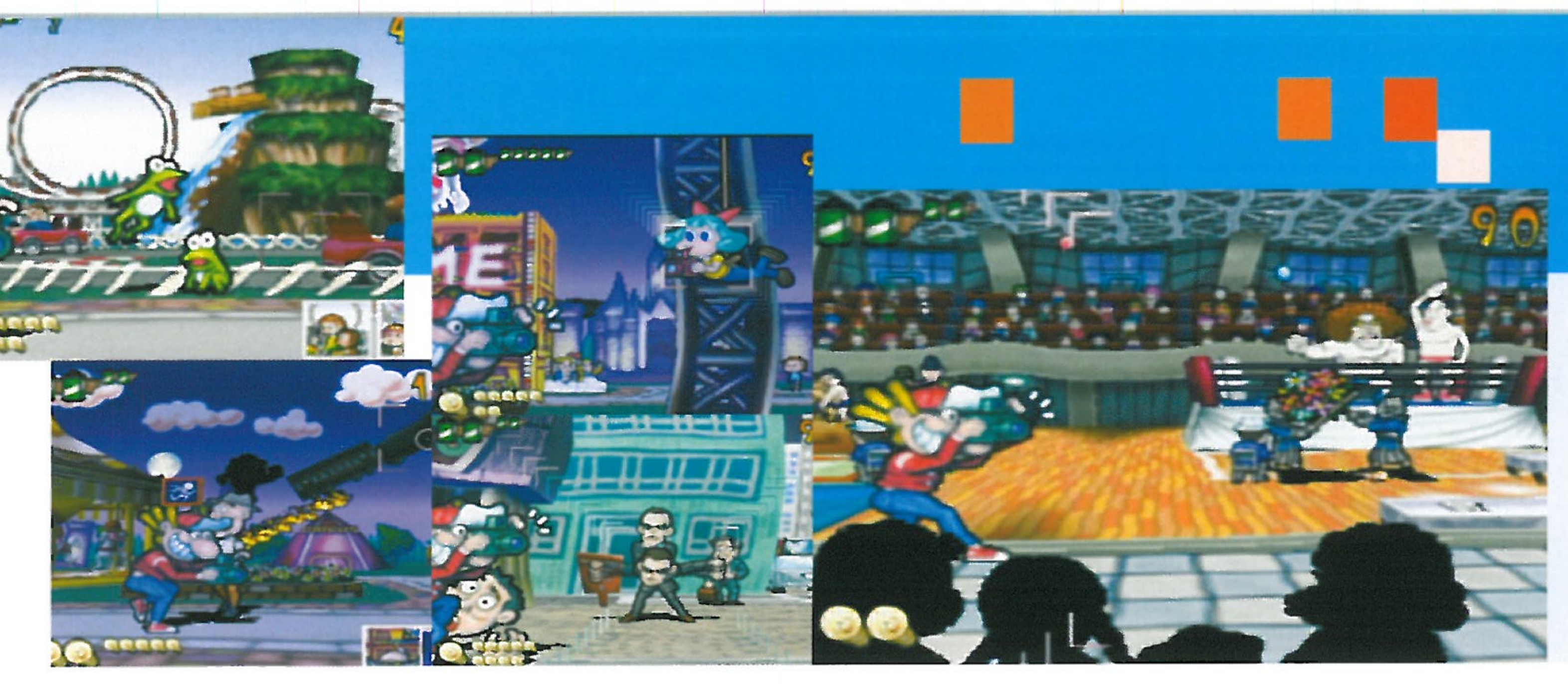
AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

8







POLAROID PETE

¡ATENTO AL PAJARITO!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **PUZZLE**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **IREM**
EDITOR **JVC**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **59,99 EUROS**

La cómica creatividad de los desarrolladores japoneses nunca dejará de sorprendernos. Con la aparición de este *Polaroid Pete* nuestra querida PlayStation 2 tiene en su catálogo uno de los juegos que, como ocurrió con títulos como *Bishi Bashi Special*, *Incredible Crisis!* o *Vib Ribbon*, puede ser calificado de 'auténtica locura'. El planteamiento es sumamente original: en el papel del reportero Pete Goldman (alias 'Polaroid Pete') tendremos que recorrer delirantes escenarios haciendo fotos a cualquier situación o personaje que se salga de lo común. Aunque pueda sonar simplón, os aseguramos que esta tarea es de lo más divertida y adictiva que hemos podido jugar últimamente.

ESPERAD A TOMAR FOTOS DE COSAS COMO GODZILLA SUELTO POR LA CIUDAD PISOTEANDO PAYASOS, POTROS GIMNÁSTICOS QUE SALEN CORRIENDO, UN MONO HACIENDO DE REVISOR EN UN TREN...

FOTOS DEL PASADO

Puede parecer original, único, innovador... pero en realidad, *Polaroid Pete* es una especie de secuela/*remake* de un juego de Irem de 1992. *Gekisha-Boy* (o *Photo Boy*, como también fue conocido) salió al mercado tan olímpico año para PC-Engine/Turbografx, y nuestro cometido era el mismo que el del título que ahora podemos disfrutar en PS2. Como podéis observar en las capturas, incluso los personajes son los mismos. *Polaroid Pete*: ¿Un juego de fotos... o la foto-copia de un juego?

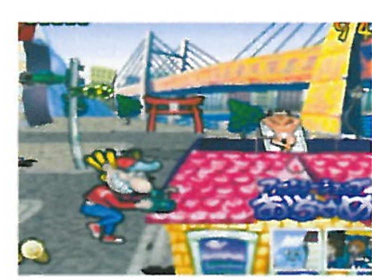


LO QUE EL OJO SÍ VE

Todo comienza cuando el director del diario *Planet Times* (tan exigente y gafotas como, ejem, el director de la revista *PlanetStation*) envía a Pete a Japón para buscar noticias en tan 'extraño' país. Es entonces cuando comenzaremos nuestra andadura, localización por localización, intentando captar las instantáneas más raras que podamos.

Pete recorrerá él solito cada escenario (de un total de catorce) lateralmente en *scroll* horizontal, mientras a su alrededor ocurren simultáneamente multitud de situaciones cómicas. Nosotros controlaremos un cursor por toda la pantalla con el cual apuntar y hacer fotos. Además, podremos hacer *zoom* y disparar el flash, acciones que desencadenarán extraños efectos. De hecho, hay que ir continuamente con los ojos muy abiertos procurando no perdernos nada que sea digno de fotografiarse entre las decenas de situaciones, personajes, objetos y lugares que Pete encontrará en su camino. Y lo cierto es que en ocasiones no es nada fácil tomar una rápida decisión: ¿a qué le echaríais una foto primero, a una atleta que se deja los piños en el suelo después de su salto o a un plinto de gimnasia que cobra vida y se come a su saltador? ¿Al agente Smith de *Matrix* haciendo





gala de sus poderes, o a Superman cambiándose de ropa en una cabina de teléfonos? ¿Sorprendidos? Pues esperad a tomar fotos de cosas como Godzilla suelto por la ciudad pisoteando payasos, potros gimnásticos que salen corriendo, un mono haciendo de revisor en un tren, cómicos combates de sumo, brujas, fantasmas, ninjas agazapados tras los árboles, el loco escalador del mítico *Crazy Climber*...

Cada foto nos reportará una serie de puntos necesarios para pasar de nivel. Pero además, cada escenario tiene un momento clave que nuestro director nos señalará al principio y que deberemos captar, o no podremos seguir avanzando. ¡Y todo ello mientras esquivamos saltando los obstáculos dirigidos contra Pete, y conseguimos los indispensables rollos de película para seguir fotografiando!











HAY QUE IR CONTINUAMENTE CON LOS OJOS MUY ABIERTOS PROCURANDO NO PERDERNOS NADA QUE SEA DIGNO DE FOTOGRAFIARSE

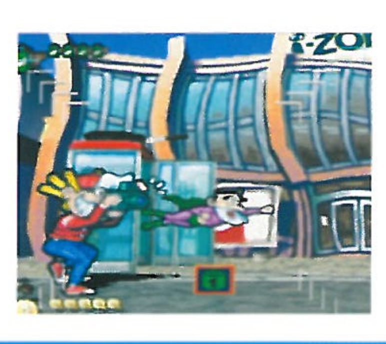
BUSCANDO LA NOTICIA

Al principio de cada escenario, nuestro jefe nos informará de la cantidad de puntos necesaria para pasar de fase y, lo que es más importante, el momento o situación clave que tendremos irremisiblemente que fotografiar. Algunos de estos objetivos son fotografiar un secuestro a bordo de un tren, una cara fantasmal o un tiro milagroso. Lo malo es que, muchas veces, sólo tendremos una vaga idea de lo que tenemos que captar con nuestro objetivo.



DIVERSIÓN INSTANTÁNEA

Como veis, *Polaroid Pete* reúne los rasgos característicos de los juegos cómico/surrealistas japoneses... incluso los menos favorables. Para empezar, la parte técnica está al servicio de unos simpáticos sprites 2D y unos sencillos escenarios en los que de vez en cuando hay algún asomo poligonal (eso por no hablar de los extremadamente simples modelados tridimensionales). Pero lo que más repercute negativamente en este juego es su duración: 14 fases, la mitad de ellas secretas, que se pueden acabar perfectamente en una tarde. Bien es cierto que podremos recorrer una y otra vez los escenarios descubriendo nuevas sorpresas fotografiables. Pero en cuanto nos aprendamos de memoria los niveles el juego pierde el encanto y puede perfectamente acabar a la semana criando polvo en nuestra juegoteca, hasta que pase bastante tiempo. Eso sí, os aseguramos que sólo por la sorpresa inicial, la adicción y el talento que derrocha el juego, ya vale la pena al menos echarle un vistazo (y unas fotos) a este interesante *Polaroid Pete*.



ARRIBA

- TERRIBLEMENTE CÓMICO
- ORIGINAL COMO POCOS
- ADICCIÓN A PRUEBA DE BOMBAS

ABAJO

- NO TE DURARÁ DEMASIADO
- PARTE TÉCNICA DEMASIADO SENCILLITA
- FALTO DE EXTRAS Y MODOS DE JUEGO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	8,5



VALORACIÓN GLOBAL

7

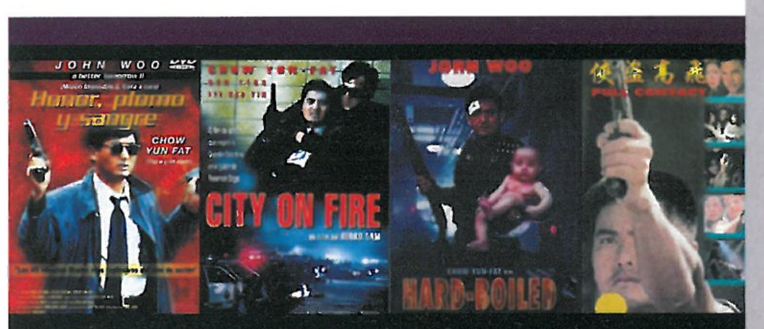
MAX PAYNE

YO SOY LA JUSTICIA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**REMEDY**
EDITOR	**3D REALMS/ROCKSTAR**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**66,05 EUROS**

Unos delincuentes asesinan a la familia de un hombre aparentemente tranquilo, que a partir de entonces consagra a su vida a tomarse la justicia por su mano, limpiando las calles de su ciudad de malhechores… Éste es el argumento de partida de los cómics de *El Castigador*, de la serie de filmes de justicieros de Charles Bronson y de *Max Payne*. Este juego ha dado a conocer mundialmente al equipo de desarrollo finlandés Remedy Entertainment, título cuya versión para PS2 llega ahora a nuestro país.

Desgraciadamente, nos encontramos ante una nueva muestra de que pocos programadores tienen tiempo o ganas de hacer una buena conversión desde PC para la bestia negra de Sony. Y no nos referimos solamente a que las texturas y la resolución de los gráficos sean inferiores a los de su versión *pecera*, sino ante todo y sobre todo a la lamentable irregularidad del número de cuadros por segundo del juego. Vamos, que no sabemos para qué se ha incluido el famoso efecto *bullet-time* (la técnica de filmación que se utilizó en *The Matrix*), si el motor gráfico de *Max Payne* ya lo produce



CON EL PERMISO DE CHOW YUN FAT

Aunque casi todo el mundo ha resaltado la influencia visual de *The Matrix* en este juego, sólo hay que estar atento a los diálogos de los personajes para saber que los programadores de Remedy se han inspirado en las películas de acción de Hong Kong, especialmente las protagonizadas por Chow Yun Fat bajo la dirección de John Woo. Sin ir más lejos, ahí están *A Better Tomorrow II* y *Hard Boiled*, que coinciden en tratar el tema de un policía infiltrado en un grupo de criminales. Aunque también pueden verse influencias de otras interpretaciones de Yun Fat, como las que hizo para Ringo Lam en *City On Fire* o *Full Contact* (el efecto de seguimiento de una bala que se usa en *Max Payne* fue popularizado por Lam en esta segunda película).

por sí sólo cada dos por tres (es lamentable que el juego se ralentice en un escenario... ¡porque en éste está nevando!).

Aunque lo que es auténticamente vergonzoso es la poquísima variedad de enemigos que hay a lo largo de su desarrollo: o estamos hablando de un caso de clonación masiva o anda suelto por la ciudad un tipejo que va haciendo crecer los cuernos a todos los hombres con pareja. Por si fuera poco, los desarrolladores han conseguido que un juego con unos gráficos tan normalitos tenga unos pesadísimos tiempos de carga, que además se repiten cada vez que el protagonista muere y hay que recomenzar el nivel (estos señores no han oído hablar de un tal *Jak & Daxter*).

DISPARANDO A CÁMARA LENTA

Sin embargo, hay que reconocerle a los programadores de Remedy Entertainment que la inclusión del *bullet-time* es una idea magnífica (y muy bien resuelta a nivel gráfico y sonoro). Resulta delicioso tener que enfrentarse a cinco o seis enemigos y poder hacerlo a cámara lenta, repartiendo plomo a diestro y siniestro al más puro estilo John Woo sin que prácticamente te toque bala alguna. Por desgracia, como la mayoría de buenas ideas de *Max Payne*, está lamentablemente mal aprovechada y llega a hacerse tan cansina como los repetitivos combates que hay a lo largo de todo el juego (¿no se podría haber aprovechado para algo más que para pegar tiros?).

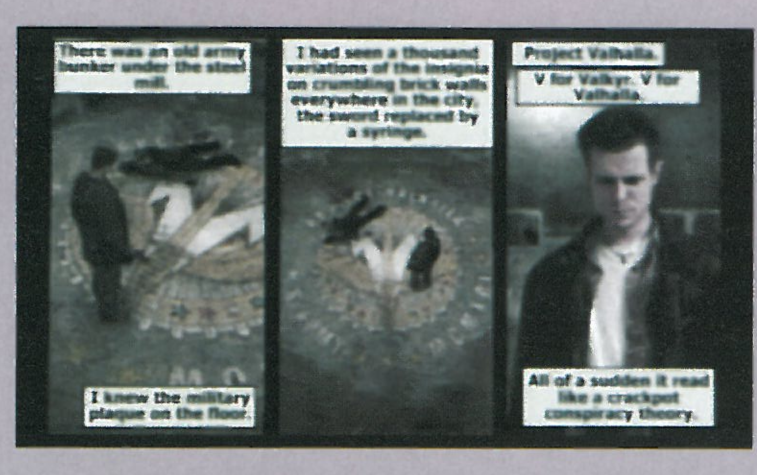
También hay que agradecer la orientación explícitamente adulta del argumento del juego, que está lleno de violencia gráfica, drogas duras e incluso un poco (aunque no mucho, que en eso los finlandeses son muy recatados) de sexo. La historia no es nada del otro mundo, ya que está repleta de los tópicos más usuales de la literatura negra *hardboiled* (aquella protagonizada por antihéroes duros y violentos, al estilo de Dashiell Hammet o Raymond Chandler) y, lo peor, está más estirada que la cara de Cher. Tampoco ayudan a darle credibilidad hechos como que Max Payne ni se duche ni se cambie de ropa en toda la historia (y eso que en cierto momento duerme sobre sus propios vómitos... ¿no se llamará en realidad Max Torrente?).

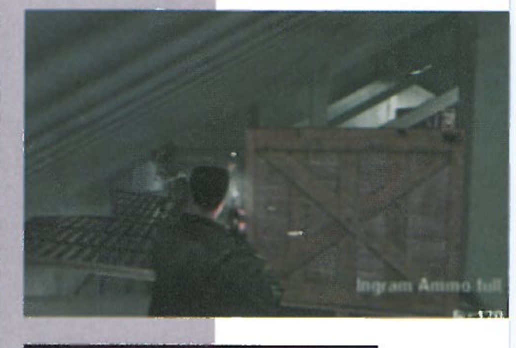
Si eres muy aficionado a los shoot'em-ups y echas en falta el argumento del que carecen *Quake III Revolution* o *Unreal Tournament*, seguramente lo pasarás bastante bien con *Max Payne* (sobre todo si además eres fan de John Woo y/o de Chow Yun Fat), a pesar de sus pesadísimos tiempos de carga, de sus mareantes ralentizaciones y de su desarrollo repetitivo... si no te cansas a los cinco minutos, claro.

RESULTA DELICIOSO TENER QUE ENFRENTARSE A CINCO O SEIS ENEMIGOS Y PODER HACERLO A CÁMARA LENTA, REPARTIENDO PLOMO A DIESTRO Y SINIESTRO AL MÁS PURO ESTILO JOHN WOO

NO SABEMOS PARA QUÉ SE HA INCLUIDO EL FAMOSO EFECTO *BULLET-TIME*, SI EL MOTOR GRÁFICO DE *MAX PAYNE* YA LO PRODUCE POR SÍ SÓLO CADA DOS POR TRES









LOS HÉROES YA NO SON LO QUE ERAN

Desde que el cine de John Woo y las películas de acción de Hong Kong en general empezaron a influir en la cinematografía estadounidense, poco a poco se ha ido perdiendo el tipo de héroe que los miembros de esta Redacción disfrutaron en su infancia. ¿Dónde están los machotes musculosos como Arnold Schwarzenneger, Sylvester Stallone, Jean-Claude Van Damme o Dolph Lundgren, que eran capaces de llevar un tronco sobre su hombro como si fuera de papel, noqueaban ejércitos enteros ellos solitos y además conseguían que no les diera ni un solo tiro? Ahora lo que se lleva son los héroes tipo Bruce Willis, tipos con pinta de normalitos y que reciben más tiros que un pato de feria, y de los que Max Payne copia su 'original' estilo.



ARRIBA
- ESE *PEDACHO* DE *BULLET-TIME*
- ESCENAS DE ACCIÓN DE HONG KONG
- ARGUMENTO ADULTO Y COMPLEJO...

ABAJO
- ...AUNQUE REPETITIVO Y REBUSCADO
- GRÁFICAMENTE DEPLORABLE
- BUENAS IDEAS DESAPROVECHADAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	6
VIDILLA	7





PLANETSTATION Y PROEIN SORTEAMOS

SORTEAMOS 15 COPIAS DE MAX PAYNE, EL JUEGO QUE ESTÁ COPANDO LOS PRIMEROS PUESTOS DE LAS LISTAS DE VENTAS DE MEDIO MUNDO. SI QUIERES HACERTE CON UNO SÓLO TIENES QUE RESPONDER CORRECTAMENTE A LA SIGUIENTE PREGUNTA.

¿CÓMO SE LLAMA EL EFECTO QUE SE UTILIZA EN LOS TIROTEOS DEL JUEGO?

A **BOCATA-CALAMARES**
B **BREAK-THROUGH**
C **BULLET-TIME**
D **BULE-BULE**

¿CÓMO SE LLAMA EL EFECTO QUE SE UTILIZA EN LOS TIROTEOS DEL JUEGO?

A **BOCATA-CALAMARES**
B **BREAK-THROUGH**
C **BULLET-TIME**
D **BULE-BULE**

NOMBRE

DIRECCIÓN LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO MAX PAYNE (PLANET 40) PlanetStation Editorial Aurum Ronda de Sant Pere, 38, 1º 1ª - 08010 BARCELONA

15 TREPIDANTES MAX PAYNE

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 4 de abril de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 42 de *PlanetStation*.

















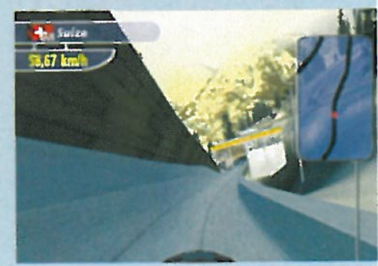







SALT LAKE 2002



OLIMPIADAS ALBINAS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **ATTENTION TO DETAIL (ATD)**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **60,04 EUROS**

El 8 de febrero dieron comienzo los otros Juegos Olímpicos, los de invierno, en la 'ciudad del lago salado'. El juego que nos ocupa cuenta con la licencia oficial del acontecimiento, hecho que, a pesar de todo, no garantiza un buen acabado del producto. Tendremos la oportunidad de participar en seis modalidades deportivas, a saber: *Bobsleigh* por parejas, Saltos de esquí, Descenso alpino y Slalom gigante de *snowboard* en categoría masculina; Slalom alpino y Saltos libres en categoría femenina. Asimismo, dispondremos de cuatro modos de juego (Olímpico, Clásico, Torneo y Libre).

Técnicamente *Salt Lake 2002* está bastante logrado y logra transmitir las sensaciones de deportes tan poco populares para nosotros pero de gran arraigo en el norte de Europa y América. El modelado de los participantes, para el que han utilizado el sistema *motion capture*, es bastante bueno y da como resultado unas animaciones precisas, así como la recreación de los parajes, captados vía satélite. El juego tiene en *Tony Hawk's* un referente, al menos en lo que a la música se refiere, puesto que la banda sonora que acompaña su desarrollo recuerda mucho a ese título, aunque no ligue para nada con unos deportes olímpicos.

Sin embargo, este dechado de buenas intenciones se desvanece algo al reparar en las texturas, algo blandas, y en el reiterativo efecto de dientes de sierra, que lastra el juego. Además, *Salt Lake 2002* pertenece a un ámbito, el de los deportes de invierno, demasiado específico y que nunca ha sido plasmado en ninguna consola hasta el punto de ser terriblemente adictivo. Aun así, un buen título deportivo que hará las delicias de los aficionados a estos deportes.

TÉCNICAMENTE *SALT LAKE 2002* ESTÁ BASTANTE LOGRADO Y LOGRA TRANSMITIR LAS SENSACIONES DE DEPORTES TAN POCO POPULARES PARA NOSOTROS PERO DE GRAN ARRAIGO EN EL NORTE DE EUROPA Y AMÉRICA

ARRIBA
TÉCNICAMENTE CORRECTO
EL MODO MULTIJUGADOR
ESCENARIOS REALES

ABAJO
ESCASAS MODALIDADES
POCO ADICTIVO
BANDA SONORA INADECUADA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL 7

COMO UNA PIRAÑA EN UN GARAJE

Así se siente el deporte español en el mayor acontecimiento deportivo invernal. Honestamente, los nuestros tienen pocas posibilidades de hacer algo sonado, pues ya quedan lejos aquellos tiempos en que algún Fernández Ochoa nos sorprendía con logros que poco tienen que ver con la repercusión que estos deportes tienen en nuestro país. En esta edición, a priori, sólo podemos esperar la medalla de un esquiador de fondo de origen alemán, 'Juanito' Muehlegg, del *snowboardista* Iker Fernández y alguna sorpresa en el gigante femenino, de manos de Carolina Ruiz o Maria José Rienda. Esperemos que Jaca, la ciudad oscense, sea elegida la sede olímpica para el año 2010 y que para entonces, nuestro deporte esté a la altura.











HIDDEN INVASION

EXPEDIENTE '¡ECS!'

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **TOKA**
EDITOR **SWING!**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **60,04 EUROS**

El equipo de desarrollo francés Toka se presentó en sociedad hace más o menos un par de años con un *beat'em-up* de 'espada y brujería' para Dreamcast llamado *Soul Fighter*, cuya profunda mediocridad lo hizo pasar más desapercibido que una víbora hambrienta entre los tertulianos de *Tómbola* (por fortuna). Pero claro, como tampoco es cuestión de desaprovechar un motor gráfico como aquél (ejem ejem), estos galos lo han retocado un poquito y han elaborado con él un nuevo juego para la bestia negra de Sony, esta vez llamado *Hidden Invasion*.

TERENCE MULDER Y BUD SCULLY

Los dos protagonistas seleccionables son dos policías especiales mezcla de Mulder y Scully con Terence Hill y Bud Spencer, ya que deben abortar una invasión extraterrestre gracias al sutil método del jarabe de palo. Aunque en realidad, ambos acaban usando la técnica del mandibulazo en el puño del enemigo, porque el control es tan pésimo y las cámaras están tan mal seleccionadas que hay que tener un sexto sentido más desarrollado que el de Haley Joel Osment para no recibir golpes hasta en el carné de identidad. Eso sí, al menos hay que reconocerle a Toka que las oleadas de enemigos no producen ninguna ralentización apreciable... aunque a cambio sufre un *clipping* que hace que veamos más el interior de las paredes que nos rodean que el lugar por donde nos movemos.

A esto se le une que los dos años pasados desde *Soul Fighter* pesan como una losa sobre el motor gráfico de *Hidden Invasion*, que nos sitúa en unos escenarios pobres y con unos efectos de luz más bien sonrojantes. Asimismo, mezcla con maestría un modelado bastante mediocre con unas animaciones que no son nada del otro mundo. Por no tener, no tiene ni la opción para dos jugadores que sus creadores anunciaron en el pasado E3, así que pocos alicientes aporta este DVD a sus posibles compradores.

LOS DOS AÑOS PASADOS DESDE *SOUL FIGHTER* PESAN COMO UNA LOSA SOBRE EL MOTOR GRÁFICO DE *HIDDEN INVASION*

LOS LAGARTOS QUE COMÍAN RATONES

Cuando Mulder y Scully aún pegaban mocos debajo del pupitre, una civilización extraterrestre de lagartos humanoides intentó colonizar nuestro planeta por la fuerza. Por fortuna, un grupo de resistentes encabezados por Mike Donovan se levantó en armas contra ellos, y con la ayuda de un grupo de extraterrestres que estaban en contra de la invasión consiguieron echarlos de la Tierra. Ése era, a rasgos generales, el argumento de la serie V, un mito de la televisión española que consiguió popularizar los ratones de gominola y además hizo que cientos de crías quisieran disfrazarse de 'Niña de las Estrellas'.







ARRIBA
MUCHOS ENEMIGOS EN PANTALLA SIN RALENTIZACIONES
ARGUMENTO A LO *EXPEDIENTE X*...

ABAJO
...PERO SIN GRACIA
MOTOR GRÁFICO DESFASADO
PERSONAJES INCONTROLABLES
¿Y EL MODO DOS JUGADORES?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	5
VIDILLA	4

VALORACIÓN GLOBAL

4









SPACE CHANNEL 5

ULALA: UNA REPORTERA MUY SEXY

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **MUSICAL**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **UGA**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,99 EUROS**

Nos encontramos en el año 2489 y unos alienígenas llamados 'morolians' han hipnotizado con un curioso baile a los tripulantes de la estación espacial Spaceport 9. Obviamente, la noticia es una bomba y la cadena Space Channel 5 moviliza a su reportera más sexy (Ulala) para que consiga una audiencia superior al 15 % en cada conexión y además acabe con la ocupación alienígena. Tras este enrevesado argumento se esconde un original título de acción musical, que bebe de fuentes tan diversas como el juego memorístico *Simón* o los *Dance Dance Revolution*, y que ya triunfó en Dreamcast.

El equipo de UGA ha conseguido una futurista ambientación que combina a la perfección con los detalles *retro* de los años 70. Ulala nos deleitará con minifaldas multicolores y exóticas plataformas en sus andares. La cámara cambia de perspectiva (con aspiraciones cinematográficas) dependiendo de nuestro devenir en el juego y permite centrarse en los movimientos que debemos desarrollar con el pad. Destaca la diabólica jugabilidad porque se complementa con una banda sonora *funky*, setentera y bailable (impresionante el remix del tema *Mexican Flyer* de Ken Bookman) que se funde espléndidamente con la evolución de nuestras acciones. Por desgracia, nuestros nervios se desquiciarán en algunas ocasiones cuando observemos que, aunque nuestro sentido del ritmo es correcto, el motor del juego crea pequeños saltos en la acción que descoordinan nuestras alegres coreografías.

EL EQUIPO DE UGA HA CONSEGUIDO UNA FUTURISTA AMBIENTACIÓN QUE COMBINA A LA PERFECCIÓN CON LOS DETALLES *RETRO* DE LOS AÑOS 70

¡LEFT, RIGHT, DOWN, UP... CHU, CHU, CHU!

A diferencia de otros juegos musicales como *Bust-a-Groove*, en el que podías guiarte por señales visuales que aparecían en la pantalla, Ulala deberá fiarse de su sentido del ritmo y su capacidad auditiva mientras repite los maniobras de los morolians. Nuestro correcto uso del ritmo será recompensado con nuevos personajes (incluso podemos conseguir a Michael Jackson) y nos llevará hasta los surrealistas jefes de nivel de turno.

Ya en Dreamcast este título no resultaba ningún prodigio gráfico: los personajes principales estaban renderizados en tiempo real, mientras que el resto (escenarios y secundarios 'de relleno') formaban parte de vídeos que veíamos al fondo. En PlayStation 2 no sólo no se ha mejorado este aspecto, sino que la parte técnica es algo inferior debido a la resolución (inexplicablemente más baja) y a los dientes de sierra que lucen los pocos elementos poligonales que vemos. Pero la principal pega del juego era su corta duración, algo que los señores de Sega no se han molestado en subsanar en esta conversión, sin añadir ningún extra digno de mención.

Tetsuya Mizoguchi creó en su momento una pequeña maravilla musical convertida ahora en juego para PS2, con un ácido sentido del humor y que irónicamente está destinada a competir con otras dos obras suyas en PS2: su reciente shoot'em-up *Rez* y la futura secuela de *Space Channel 5*. Hay juegos mejores, sin duda, pero no reporteras más sexys...

ULALA EN LA MTV

Ulala, además de estar licenciada en Periodismo y ganar un buen sueldo en la cadena Space Channel 5, puede quitarle el trabajo a más de una presentadora real. Su encanto y su estilo le sirvieron para presentar el premio a la mejor coreografía en los MTV Awards 2000. Su inconfundible melena rosácea y sus escotados y provocativos atuendos, además de su impresionante currículum, fueron motivos suficientes para la que la organización del evento se decantara por la diva virtual. ¡Temblad humanos, periodistas virtuales!







ARRIBA
EL IMPECABLE LOOK DEL JUEGO Y ULALA
LA BAILABLE BSO
MUY ADICTIVO

ABAJO
ALGUNA OPCIÓN MULTIJUGADOR HUBIERA IDO DE PERLAS
LOS DIENTES DE SIERRA
DEMASIADO CORTO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

G-SURFERS

CON EL TURBO A PUNTO

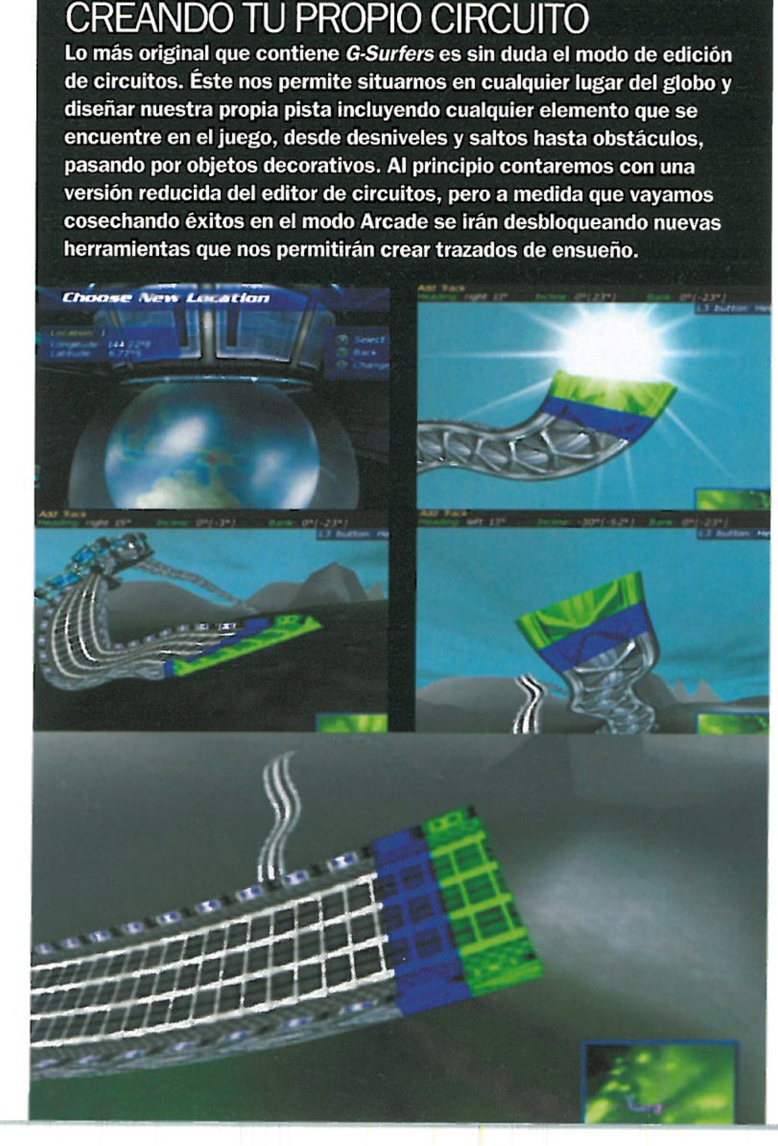
PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**ARCADE**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**BLADE INTERACTIVE**
EDITOR	**MIDAS GAMES**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**60'01 EUROS**

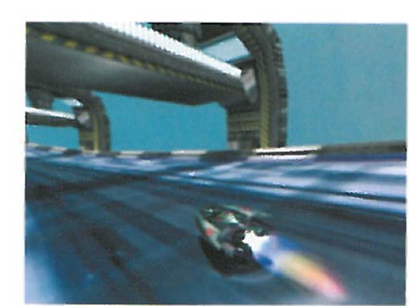
G-Surfers es un arcade de velocidad que combina elementos de juegos como *F-Zero* (los coches futuristas) con la dinámica de carreras de alta velocidad que popularizó hace ya algunos añitos el famoso *Wipeout*. El juego cuenta con un (mínimo) argumento que nos sitúa en un mundo post-apocalíptico, donde el deporte favorito son las carreras de jets por pistas con más curvas y desniveles que una montaña rusa.

Disponemos de 15 vehículos a elegir, cada uno con sus propias características de potencia y resistencia a los golpes. Esto es muy importante, porque como en todo arcade de velocidad que se precie, el secreto para la victoria en *G-Surfers* es no soltar para nada el acelerador e intentar no pegarnos demasiados golpes. Cada jet cuenta con un escudo que se debilitará si chocamos demasiado con las paredes u otros pilotos. Si nos pasamos, el vehículo explotará, relegándonos al último lugar de la carrera.

CREANDO TU PROPIO CIRCUITO

Lo más original que contiene *G-Surfers* es sin duda el modo de edición de circuitos. Éste nos permite situarnos en cualquier lugar del globo y diseñar nuestra propia pista incluyendo cualquier elemento que se encuentre en el juego, desde desniveles y saltos hasta obstáculos, pasando por objetos decorativos. Al principio contaremos con una versión reducida del editor de circuitos, pero a medida que vayamos cosechando éxitos en el modo Arcade se irán desbloqueando nuevas herramientas que nos permitirán crear trazados de ensueño.





LOS VERDADEROS PROTAGONISTAS DE *G-SURFERS* SON LOS DISTINTOS CIRCUITOS, PLAGADOS DE CURVAS, RIZOS, TIRABUZONES Y ESPECTACULARES SALTOS



ESQUIVANDO A ALTA VELOCIDAD

Para darle más interés a la cosa, las pistas están repletas de obstáculos como charcos, hielo, o zonas en llamas. Además, encontraremos diversos ítems que nos permitirán activar el turbo de la nave, algo absolutamente imprescindible si queremos llegar los primeros. De hecho, si no recogemos la mayoría de estos turbos, es imposible ganar la carrera por muy bien que pilotemos.

Los verdaderos protagonistas de *G-Surfers* son los distintos circuitos, plagados de curvas, rizos, tirabuzones y espectaculares saltos. Lo malo es que un juego de este tipo, basado en la velocidad y el frenesí de las carreras, necesita estar respaldado por una parte técnica a la altura. Y *G-Surfers* no la tiene. El juego consigue crear sensación de velocidad gracias al bajo número de cuadros por segundo, cosa que provoca una brusquedad notable, amén de la baja resolución que muestra en pantalla. Asimismo, algo tan básico como el control se puede calificar de 'caótico' en este clon de *Wipeout*, a años luz de sus dos máximos competidores *Wipeout Fusion* y *Extreme G3*. Un juego divertido y con detalles espectaculares, aunque desde luego no es el mejor exponente del género en PS2.





ARRIBA
- EL EDITOR DE CIRCUITOS
- MÚLTIPLES CIRCUITOS
- VERTIGINOSO...

ABAJO
- ... Y BASTANTE BRUSCO
- NO APORTA NADA A NIVEL JUGABLE
- PARTE TÉCNICA MEJORABLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	5,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

6,5





DRIVEN

DEPRISA Y CORRIENDO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **BAM! ENTERTAINMENT**
EDITOR **BAM! ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **60,07 EUROS**

A todo gas. La frase no resume la filosofía del juego: sólo delata el trabajo de los programadores de este despropósito hecho videojuego, que merece figurar en los anales de lo absurdo. Planteado a partir de la película protagonizada por Sylvester Stallone, *Driven* es un juego de carreras donde debemos manejarnos en la conducción de un monoplaza para evolucionar en el modo Historia, que pretendidamente intenta tener sentido y ser adictivo.

Sin embargo, nada de ello es posible, en gran parte debido a las carencias técnicas del juego. Los gráficos son muy mediocres y la recreación de los escenarios por los que discurre la acción es sosa, monótona y pobre, muy pobre. Abunda el pop-up y el vehículo se somete a sesiones de clipping cada vez que se arrima a las vallas. La manejabilidad del monoplaza no es pésima, es imposible. No existe. Es tan irreal que puede parecer que es más sencillo conducir el coche cuando queda a dos ruedas a raíz de un accidente, que cuando rueda sobre las cuatro. De la calidad del sonido que acompaña a este título algo surrealista, mejor no hablar: el murmullo de la gente o los golpes contra los guardarraíles estremecen al más pintado. La sensación de velocidad que debiera de transmitir un juego de estas características tampoco existe, como era de prever.

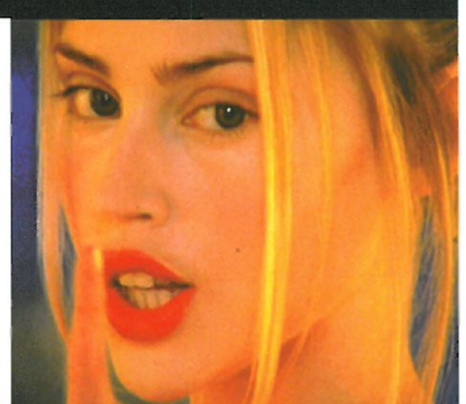


DRIVEN ES UN JUEGO DE CARRERAS DONDE DEBEMOS MANEJARNOS EN LA CONDUCCIÓN DE UN MONOPLAZA PARA EVOLUCIONAR EN EL MODO HISTORIA

ESTELLA BIEN VALE UNA ENTRADA

Dejando de lado el poder de convocatoria que tiene cualquier película protagonizada por el hierático y marmóreo Stallone, el gran atractivo de *Driven* es su protagonista femenina, Estella Warren. Esta canadiense fue la gran promesa de la natación sincronizada de su país hasta que el mundo de la moda se atravesó en su camino. Su imagen dio la vuelta al mundo cuando protagonizó uno de los anuncios más celebrados de los últimos años, el de Channel nº5, en el que encarnaba a una Caperucita Roja muy sensual. De ahí, al estrellato de Hollywood: ya ha participado en cinco películas, entre las que destaca *El Planeta de los Simios*. Y sólo tiene 23 añitos...





Otros disparates que merece la pena resaltar son la función del L1, que permite restituir un coche destrozado con su simple accionamiento, y la amplia gama de tomas de cámara, que más que un adelanto técnico es una inutilidad, pues la mayoría sólo confunden. El modo Historia no sirve para nada, puesto que no permite mejoras técnicas ni aumenta la inteligencia artificial de nuestros oponentes. En definitiva, *Driven* es un juego que parte de una buena idea, de una película que no sabemos cómo será (pero que, de alguna manera, intuimos... ¡brrr!) y de un planteamiento erróneo. Sin duda, este juego no hará precisamente carrera.

ARRIBA
QUE NO HAYA UNA SEGUNDA PARTE
EL DOBLAJE AL CASTELLANO
PROVOCA RISA FÁCIL

ABAJO
TÉCNICAMENTE HORRENDO
SENSACIÓN DE VELOCIDAD INEXISTENTE
MANEJABILIDAD IMPOSIBLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

VALORACIÓN GLOBAL

4

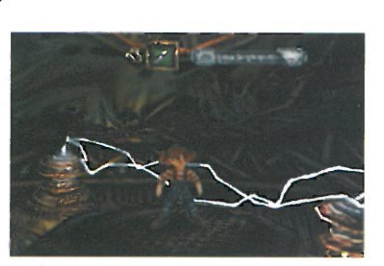


EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

CYP EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **IN UTERO**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **60,07 EUROS**





En Utero se adentra en el mundo de las plataformas 3D con una fantasía de aires góticos que pretende rivalizar en este género con el genial *Jack & Daxter*.

Cyprien, tras la muerte de sus padres, es internado en un lúgubre orfanato. Tras una discusión con sus compañeros, una puerta hacia otra dimensión absorbe a su parlante oso de peluche Lenny y luego a él mismo. Cyp aterriza en la isla de Demi, cuyos habitantes están partidos por la mitad, y descubre la existencia de los poderes de su *alter ego*: Supercyp. Nuestro héroe deberá encontrar a su amado Lenny para volver al mundo real ¿Un pseudo-remake siniestro de *Alicia en el país de las maravillas*?

Lo que seguro no es ninguna maravilla es su apartado gráfico, que flojea en el modelado de unos personajes de escasos polígonos, y en las texturas excesivamente simplonas de sus escenarios (que maravillan por su amplitud y gótica belleza, eso sí). Además, el efecto de niebla constante parece destinado a cubrir errores antes que cumplir una función dentro de la ambientación de los diversos parajes.

Los movimientos de Cyp y de su transformación a lo 'Son Goku' (Supercyp) son algo toscos, aunque podemos utilizar el juego de cámaras a nuestro antojo y situar la acción donde convenga. Asimismo, se agradece la existencia de una cámara subjetiva con la que Cyp podrá disparar a diestro y siniestro con su tirachinas (indispensable para objetivos alejados).

EL JUEGO ESTÁ TRADUCIDO Y NOS PERMITE DISFRUTAR CON UNOS DIÁLOGOS QUE SE ALEJAN DE LA INFANTIL SENCILLEZ HABITUAL EN LOS TÍTULOS DE PLATAFORMAS

HUÉRFANO Y CON DOBLE PERSONALIDAD

El juego está traducido y nos permitirá disfrutar con unos diálogos que se alejan de la infantil sencillez habitual en los títulos de plataformas. A ello se une una magnífica banda sonora con toques a lo Danny Elfman y unas voces muy conseguidas para todos los personajes que aparecen en un total de 8 mundos y 66 subniveles. Podemos afirmar que en *Evil Twin* encontraremos con un 60% de acción (entre combates y saltos plataformeros) y un 40 % de aventura (puzzles, investigaciones y demás). Pero es una lástima que esta buena combinación no consiga redimir todos los otros defectos de un título, que a pesar de su magnífica historia, se queda algo más que un correcto aprobado.





GÓTICO INFANTIL

A nadie se le escapa que los diseñadores de In Utero tuvieron presente la obra de Tim Burton para crear la tétrica ambientación de los decorados y los personajes de *Evil Twin*. Cyp podría ser uno más de los niños que forman parte del libro ilustrado *La melancólica muerte de Chico Ostra* o un personaje más de la fantástica delicia visual que es *Pesadilla antes de Navidad*. Lo gótico y tenebroso se asoma a tu PS2.



ARRIBA
LA GÓTICA AMBIENTACIÓN
LA INTRIGANTE HISTORIA Y LOS DIÁLOGOS
LA AMPLITUD DE LOS ESCENARIOS

ABAJO
CONTROL DEFICIENTE
TEXTURAS SIMPLONAS
GRÁFICOS MEJORABLES Y DEMASIADO TOSCOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	6.5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
6











FINAL FANTASY VI

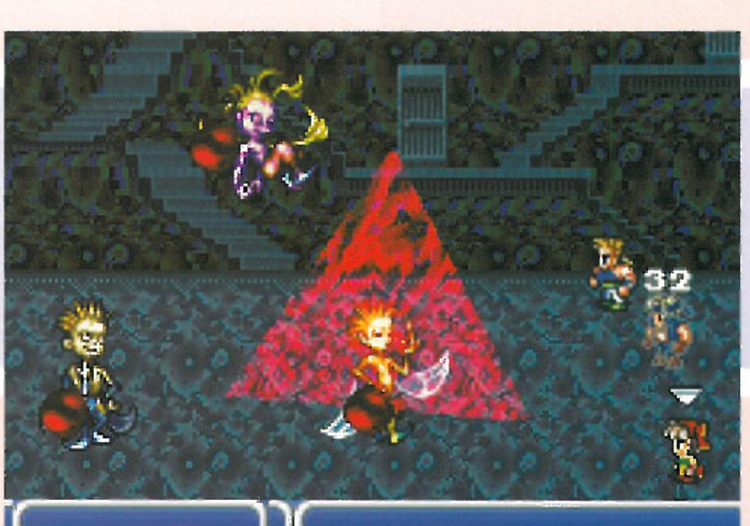
VIDEOJUEGO DE BARRIO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **RPG**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **SQUARE**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **15,99 EUROS**

Cuando apareció allá por 1994, *FFVI* no sólo supuso una revolución en el mundo de los videojuegos en general (fue uno de los primeros cartuchos de 24 megabytes para la entrañable Super Nintendo), sino sobre todo para el de los RPGs en particular. Esto se debió a su trabajada galería de personajes, todos con una personalidad profunda y bien definida, y sobre todo a su argumento adulto y complejo, capaz de tratar temas como la vida tras la muerte o el embarazo adolescente. Hace un par de años, este juego de Square se volvió a publicar en Japón dentro de una recopilación para PS One llamada *FF Collection*, que incluía los tres *Final Fantasy* para Super Nintendo. Poco tiempo más tarde, en Estados Unidos vio la luz *FF Anthology*, que contaba con la quinta y sexta entregas de la saga. Es precisamente esta versión de *FF VI* la que llega ahora a nuestro país.

La historia, cómo no, continúa siendo la misma: hace miles de años sobre nuestro planeta convivían los humanos y los *Espers*, unos seres mágicos que controlaban la magia del mundo. Pero la codicia de los hombres inició una batalla entre los dos bandos llamada Guerra Magi, que provocó innumerables muertes. Los *Espers*, que deseaban la paz, se recluyeron en otra dimensión y se llevaron la magia con ellos. Pero ahora un imperio creciente está uniendo ciencia y encantamientos y su poder crece por momentos, amenazando la estabilidad del mundo entero...

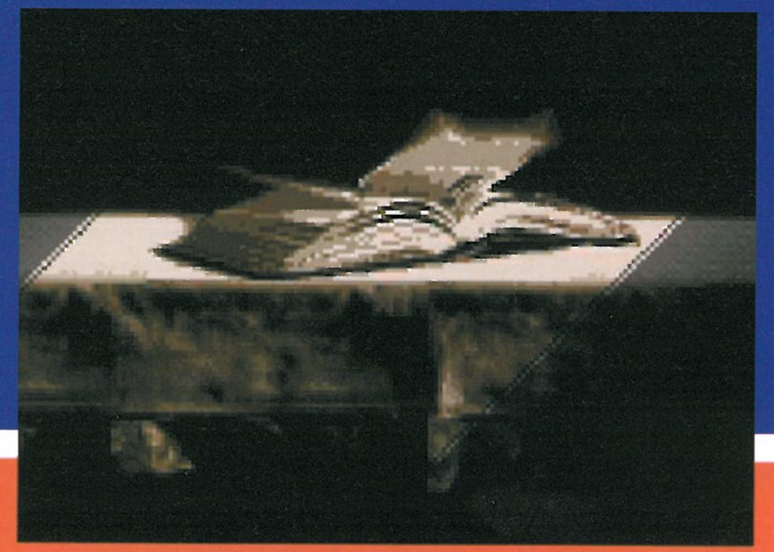
Quizá la primera vez que cojáis el mando para echar una partida a *FFVI* os echen un poco para atrás sus gráficos pixelados y anticuados. Pero hay que tener en cuenta que este RPG tiene la friolera de ocho años, y que además fue concebido para una consola de sólo 16 bits (explotando recursos tan modernos en aquella época como el Modo 7 o el *scroll parallax*). De todas formas, esos muñecos cabezones tienen una expresividad y producen una inmediata simpatía que ya quisiera para sí más de un juego técnicamente superior.



UNA NOCHE EN LA ÓPERA

Una de las escenas más famosas de *FFVI* es aquella en la que Celes sustituye a una diva de la ópera llamada Maria en una representación (todo forma parte de un complicado plan para conseguir la nave de un bandido llamado Setzer). Se trata de todo un *tour de force* técnico en que los programadores de Square explotaron al máximo las capacidades de la consola, especialmente los canales de sonido (sólo hay que ver cómo el sonido se amortigua cuando sales de la platea o cómo los sintetizadores imitan el canto operístico). Nobuo Uematsu recuperó esta melodía para el tema de Aeris en *FFVII*.







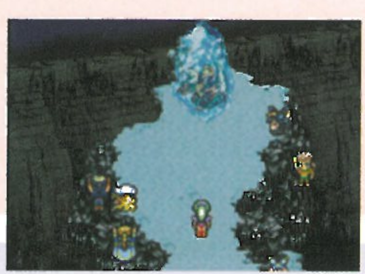




ESPER-ANDO EL COMBATE

El sistema de combate de la saga *FF* ha ido evolucionando con el tiempo, pero uno de los pasos más importantes se produjo en *FFVI* gracias a la utilización de los *Espers*. Éstos son unas fuerzas mágicas que hay que vencer para que se nos unan, pudiendo asignarlas a un personaje para que pueda invocarlas en combate para lanzar un hechizo de alto nivel. Además, según el *Esper* que tenga asignado, cuando un personaje sube de nivel aprende unos hechizos determinados. Es decir, algo parecido a los *Guardian Forces* de *FFVIII* (no en vano coinciden nombres de invocaciones clásicas en la saga como Ifrit, Shiva o Bahamut).





ESTE JUEGO DE SUPER NINTENDO TIENE UNA PROFUNDIDAD QUE SORPRENDERÁ A MÁS DE UNO Y A MÁS DE DOS

COMBATES A LA ANTIGUA USANZA

También hay que reconocer que el tiempo transcurrido ha dejado una huella bastante profunda en el sistema de combate de *FFVI*, que a estas alturas se ha quedado algo anticuado frente a las innovaciones de la saga *Grandia*, *Chrono Cross* o del mismo *FFX*. Las batallas son por turnos en el sentido más estricto del término, con una falta de dinamismo bastante evidente, lo que puede conseguir que los aficionados a los RPGs más actuales se aburran soberanamente durante las mismas. No obstante, esto está compensando por la abundancia de personajes controlables (ni más ni menos que 16) y la fuerte diferenciación entre ellos: cada uno tiene unas técnicas personales e intransferibles que hay que desarrollar individualmente. Si a eso le añadimos el sistema de evolución de personajes, creado entorno a los Relics (objetos mágicos) y los *Espers*, este juego de Super Nintendo tiene una profundidad que sorprenderá a más de uno y a más de dos.

Además, en este título podremos deleitarnos con las composiciones musicales de un Nobuo Uematsu en plena forma. El genio de Square no sólo escribió una de las mejores bandas sonoras para videojuegos de todos los tiempos, sino que además demostró ser capaz de superar las limitaciones técnicas del sonido de la Super Nintendo, creando unas fascinantes melodías, entre épicas y cautivadoras...

Pocas cosas nuevas tiene esta versión para PS One de *FFVI*, excepto las secuencias de vídeo creadas para la ocasión (excelentes como es habitual, aunque no aportan nada que el juego en sí no expresara ya... aunque fuera con muñecos cabezones) y, por supuesto, la suculentísima demo de *FFX*. Vamos, que si no os atrae suficiente el que sigue siendo considerado por muchos aficionados como lo mejor de la saga *FF*, seguro que poder probar el primer RPG de Square para PS2 os hace decidir rápidamente...

ARRIBA

HISTORIA Y PERSONAJES IMPRESIONANTES
JUGABILIDAD PROFUNDA Y CUIDADA
ESE *PEASO* BANDA SONORA
EL PRECIO Y LA DEMO DE REGALO

ABAJO

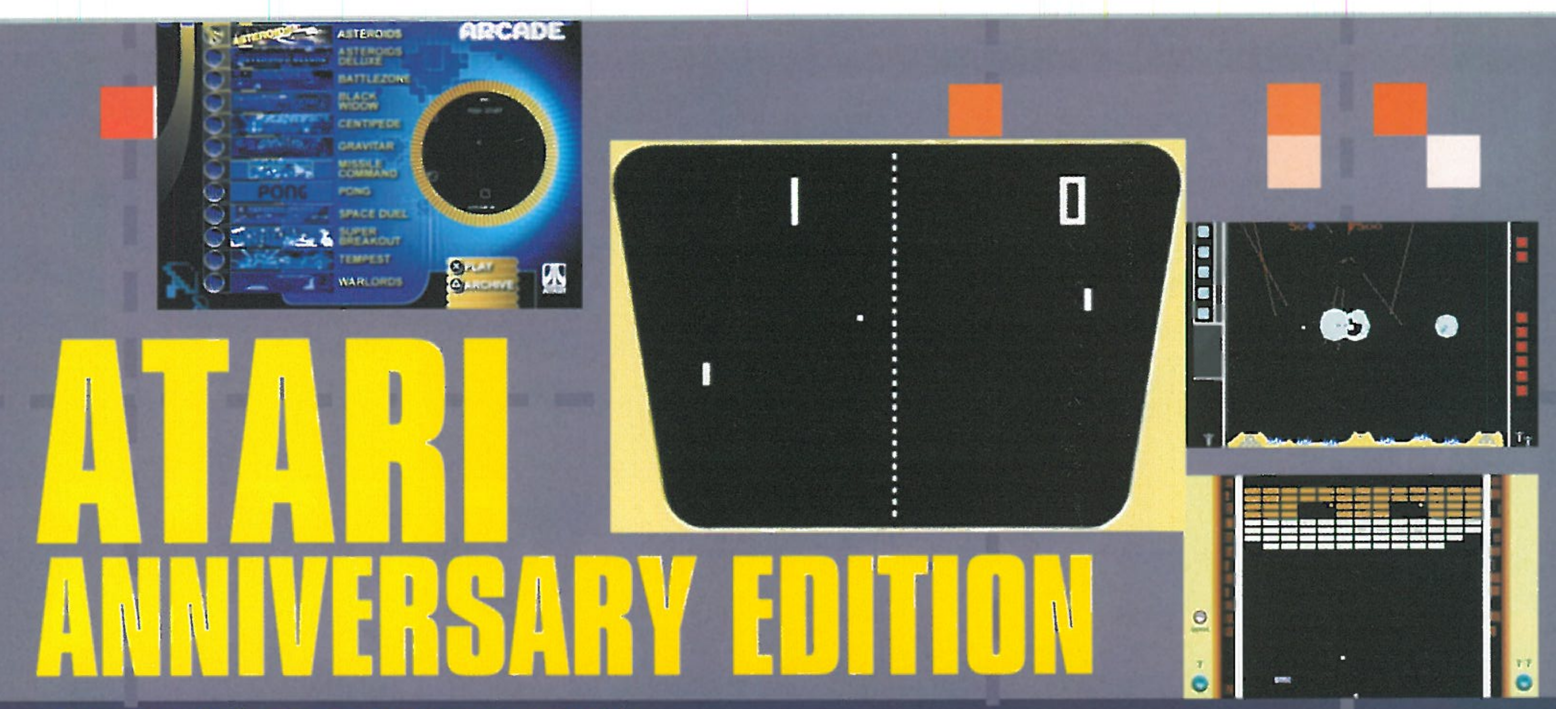
GRÁFICOS DESFASADOS
ESTÁ EN *INGLISH PITINGLISH*

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	9
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

9



ATARI ANNIVERSARY EDITION

ESTOS JUEGOS ME SUENAN

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **ARCADE**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DIGITAL ECLIPSE**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **POR DETERMINAR**





Las décadas de los 70 y los 80 vuelven a la actualidad consolera de PS One de la mano de *Atari Anniversary Edition*, un recopilatorio de clásicos que sin duda hará saltar lagrimitas a los más nostálgicos. Un total de doce añejos juegos, rescatados del pasado por Digital Eclipse, forman parte de esta entrañable entrega.

Gráficos minimalistas es lo que nos encontraremos en títulos añejos como *Asteroids* o *Tempest*. Obviamente, hace 20 años estos dos títulos suponían lo último en tecnología lúdica, y lo mismo sucedía con la consola en la que los disfrutamos (su vetusta majestad Atari 2600). Este look cutre-vectorial parece haberse puesto de moda otra vez gracias, entre otros, a títulos como *Vib Ribbon* o el reciente *Rez*, el genial desvarío musical de Tetsuya Mizuguchi para PS2.

Como muchos recordarán, en *Asteroids* y su versión *De Luxe* (el mismo juego pero con un fondo de color) controlamos a una mítica nave y disparamos a discreción hacia todos los meteoritos que se nos acercan (¡qué recuerdos!). En *Centipede* nos entusiasmaremos destruyendo todo tipo de gusanos, *Super Breakout* os obligará a gastar neuronas intentando derruir los bloques de ladrillos situados en la parte superior de la pantalla... Pero sin duda, el premio a la mayor nostalgia quizás se lo llevan las dos líneas y la pelotita de *Pong* (al que podríamos llamar, cariñosamente, el tatarabuelo de juegos como *Virtua Tennis*).

EL MINIMALISMO ESTÁ DE MODA

La recreación de los originales es perfecta (¡sólo faltaría!). Incluso el audio recrea a la perfección la simplista intensidad de unos ancestrales efectos sonoros. Lo que flojea es la jugabilidad, ya que el control de los juegos había sido ideado para unos pads muy diferentes a los de nuestra Play. Las equivalencias en los controles creadas para la pequeña de Sony resultan un engorro en títulos como *Missile Command*, *Centipede* o *Battlezone*, ya que el comportamiento del pad clásico era el ideal para ser el rey del arcade. Todo esto nos hace pensar sobre si realmente la edición de este recopilatorio era necesaria...

Black Widow, *Gravitar*, *Space Duel*, *Tempest* y *Warlords* completan la lista de juegos que se dan cita en *Atari Anniversary Edition*, un recopilatorio que parece ser uno de los últimos espasmos de vida de PS One. Si te va el *look retro*, las ráfagas de estridentes pitidos y quieres revivir la génesis de los videojuegos, el título de Infogrames es una buena opción. Aunque también es igual de recomendable desempolvar tu Atari y comprar gominolas que engullir durante toda la tarde...

FLOJEA LA JUGABILIDAD, YA QUE EL CONTROL DE LOS JUEGOS HABÍA SIDO IDEADO PARA UNOS PADS MUY DIFERENTES A LOS DE NUESTRA PLAY

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

En 1977, Nolan Bushnell creó una de las consolas más emblemáticas dentro del mundo de los videojuegos. La Atari 2600 trabajaba a 1.20Mhz y gestionaba 128 colores. Algo más tarde, en el 82, apareció la Atari 5200 (basada en chips de ordenadores) y en el 86 hizo lo mismo la 7800, una ocho bits que triunfó y se convirtió en leyenda tras la edición de títulos como *Donkey Kong* y *Hat Trick*. La aparición de poderosas 'bestias' como la NES y la Master System causó su desaparición. *Atari Anniversary Edition* es tu oportunidad para revivir el pasado.





ARRIBA
IDEAL PARA NOSTÁLGICOS
UN TOTAL DE 12 JUEGOS
MODO MULTIJUGADOR

ABAJO
CONTROLES DEFICIENTES
ALGUNOS LO ENCONTRARÁN DEMASIADO MINIMALISTA
PODRÍAN HABERSE INCLUIDO MÁS JUEGOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	0,5
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	5,5

VALORACIÓN GLOBAL
5,5






WORMS WORLD PARTY



SALVANDO AL GUSANO RYAN

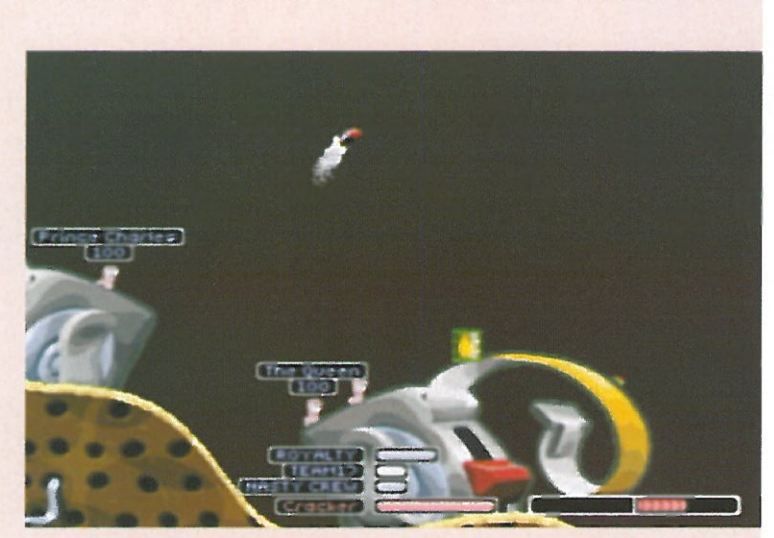
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **PUZZLE**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **TEAM 17**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **POR DETERMINAR**

LA INGENTE CANTIDAD DE OPCIONES DE *WORLD PARTY* APENAS APORTAN NADA NUEVO A UN JUEGO QUE, EN ESENCIA, SIGUE SIENDO EL MISMO DE HACE AÑOS

Vuelven unos personajillos que llevan años arrastrándose por el mundo de los videojuegos: los simpáticos gusanos o *Worms*. Para los que no conozcan esta célebre (desde hace tiempo) saga ni a sus protagonistas, os diremos que en *Worms* controlamos a unos belicosos gusarapos que, repartidos en delirantes ejércitos, guerrean con las armas más alocadas a su disposición. Cada escuadrón cuenta con un número determinado de cucos que podremos controlar por turnos. Cuando llegue el momento, podremos mover a uno de nuestros anélidos y elegir un arma en un tiempo determinado para, aprovechando el terreno, hacer el mayor daño posible a nuestros enemigos.

World Party es, sin duda, el juego de la serie con la mayor cantidad de opciones de todos. Los datos son abrumadores: 53 armas distintas y surrealistas (como reza en la caja del juego "desde bazukas bajos en calorías a burros de cemento que son pura grasa"); el 'tragaperras gusanil', desde el que tendremos acceso a más de ¡1000! modos de juego distintos; modos de entrenamiento; multitud de configuraciones multijugador; escenarios desbloqueables y generados al azar; y la posibilidad de cambiar un sinfín de parámetros en cada lucha.

Lamentablemente, esta ingente cantidad de opciones apenas aportan nada nuevo a un juego que, en esencia, sigue siendo el mismo de hace años. La versión para Dreamcast de *World Party* contaba con el atractivo de poder hacer partidas *on-line*, algo que obviamente nos está vetado a los usuarios de PS One (y lo que es peor, a los de PS2 también... que ya va siendo hora, ¿no, señores de Sony?). Además de resultar menos original que un CD comprado en el metro, arrastra importantes fallos como el del dilatado tiempo que se pasan pensando los gusanos controlados por la consola (capaz de desesperar a cualquiera). Únicamente recomendado para los que nunca hayan jugado a un *Worms*, o a los nostálgicos de la serie.





LA QUE SE VA A ARMAR...

Como viene siendo habitual, las armas que utilizan los *Worms* van desde lo convencional (si es que es 'convencional' ver a un gusano empuñando una pistola semiautomática) hasta lo delirante. A grandes clásicos como la Bomba Banana o el golpe Dragon Ball se unen simpáticas y destructivas tontadas como la Mofeta, el Ejército de Salvación, el Burro o las Vacas Locas.



ARRIBA
MULTITUD DE OPCIONES
TAN ADICTIVO COMO EL PRIMER DÍA
SU SENTIDO DEL HUMOR

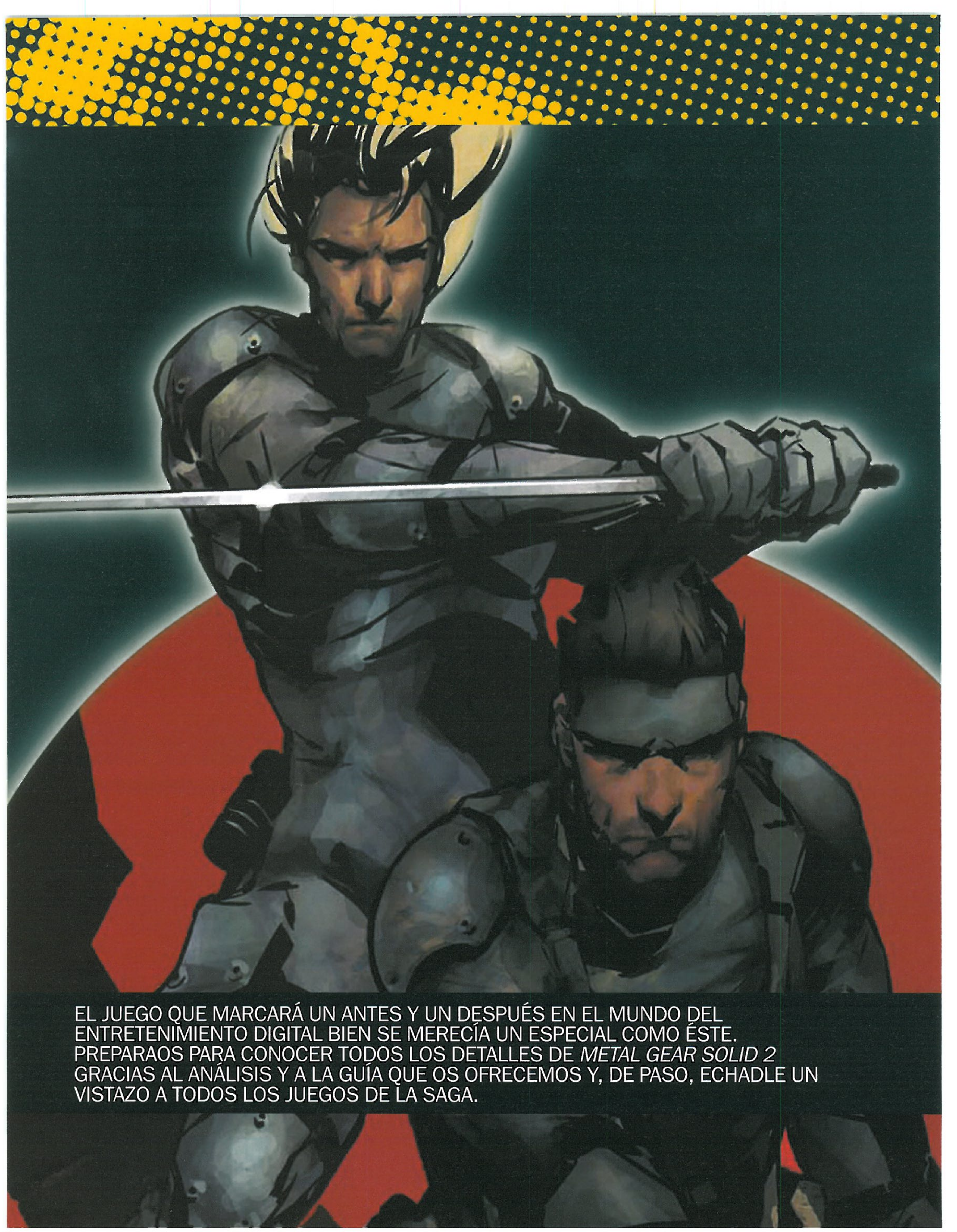
ABAJO
LAAAARGOS TIEMPOS DE ESPERA MIENTRAS LA CONSOLA PIENSA
COMBATES LENTOS Y RALENTIZADOS
REPETITIVO Y POCO ORIGINAL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	6
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL
5



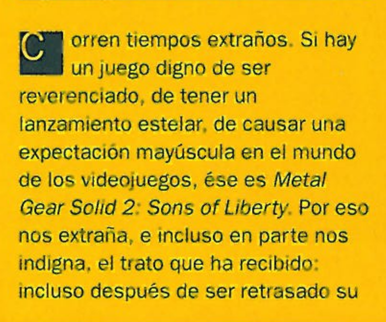
EL JUEGO QUE MARCARÁ UN ANTES Y UN DESPUÉS EN EL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO DIGITAL BIEN SE MERECÍA UN ESPECIAL COMO ÉSTE. PREPARAOS PARA CONOCER TODOS LOS DETALLES DE *METAL GEAR SOLID 2* GRACIAS AL ANÁLISIS Y A LA GUÍA QUE OS OFRECEMOS Y, DE PASO, ECHADLE UN VISTAZO A TODOS LOS JUEGOS DE LA SAGA.

ESPECIAL

METAL GEAR SOLID 2

SNAKE, *YOU ARE THE ONE*

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **64,99 EUR**



Corren tiempos extraños. Si hay un juego digno de ser reverenciado, de tener un lanzamiento estelar, de causar una expectación mayúscula en el mundo de los videojuegos, ése es *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Por eso nos extraña, e incluso en parte nos indigna, el trato que ha recibido: incluso después de ser retrasado su



















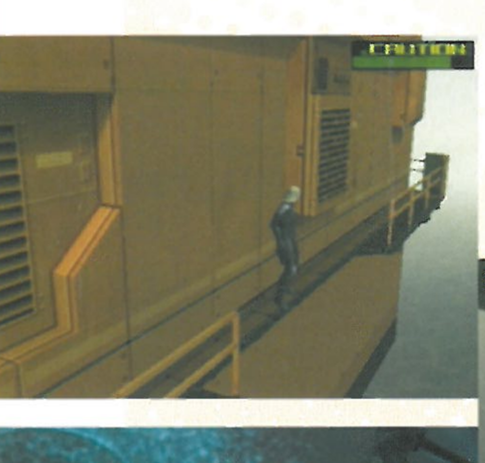
lanzamiento casi medio mes, no se ha doblado al castellano... ¡después de disfrutar en su primera parte de uno de los mejores doblajes de la historia! Pero ni siquiera estas negligentes acciones *made in* Konami han conseguido empañar apenas la grandeza del que está llamado a ser todo un clásico de PS2.

MÁS SÓLIDO, IMPOSIBLE

A estas alturas, la mayoría de nuestros lectores estarán ya más que habituados a leer cosas favorables de *MGS 2*. 'Obra maestra', 'Fuera de serie' y otros epítetos referidos a la obra de Kojima han sido el pan nuestro de cada día durante estos dos años. Y gran parte de la culpa de todo ello la tiene su increíble parte gráfica. Los modelos poligonales de los personajes son prácticamente perfectos. No hay asomo de junturas extrañas, ni saltos de polígonos, ni texturas borrosas. Y lo más importante de todo... ¡transmiten emociones! Las expresiones faciales y los estudiados y leves movimientos corporales de cada uno de ellos son tan verosímiles que dan la sensación de estar frente a curtidos actores, algo que hasta ahora sólo estaba al alcance de los costosos vídeos renderizados tipo Square.

Los escenarios, aunque no demasiado variados (e incluso parecidos a los del primer *MGS*) están recreados de una manera asombrosamente realista, gracias sobre todo al alto grado de detalle que han conseguido los señores de Konami. Podremos abrir armarios, disparar a botellas, utilizar barandillas para deslizarnos de miradas indeseadas, escondernos debajo de mesas, espiar pegados a las paredes, disparar a tuberías y extintores, buscar atajos arrastrándonos por conductos de ventilación... La larga lista de ejemplos continúa, y no la reproduciremos aquí porque la revista cuenta sólo con 116 páginas.

Asimismo, los desarrolladores han alcanzado un grado de maestría





LAS EXPRESIONES FACIALES Y LOS ESTUDIADOS Y LEVES MOVIMIENTOS CORPORALES DE CADA UNO DE ELLOS SON TAN VEROSÍMILES QUE DAN LA SENSACIÓN DE ESTAR FRENTE A CURTIDOS ACTORES

AQUÍ CABEN TODOS

Lejos quedan las chulescas declaraciones de Hideo Kojima, que en su momento dijo que MGS 2 utilizaba sólo un 50% del potencial técnico de PlayStation 2 y que quería poner en pantalla a la vez miles de soldados. Pues miles no, pero hemos llegado a contar hasta 60 personajes simultáneos en una única escena del juego. En ese impresionante momento del juego, Snake debe infiltrarse en un hangar evitando ser descubierto por un enorme pelotón de marines, que observan ensimismados la proyección de un discurso por parte de su oficial superior, y que se mueven sincronizadamente. Podremos incluso permitirnos frivolidades como dispararles con tranquilizantes, acción que depara momentos bastante cómicos.

TENDREMOS QUE DESPLEGAR TODO NUESTRO INGENIO PARA PASAR DE PUNTILLAS AL LADO DE LOS DISTINTOS GUARDIAS, DOTADOS DE UNA SOBERBIA INTELIGENCIA ARTIFICIAL



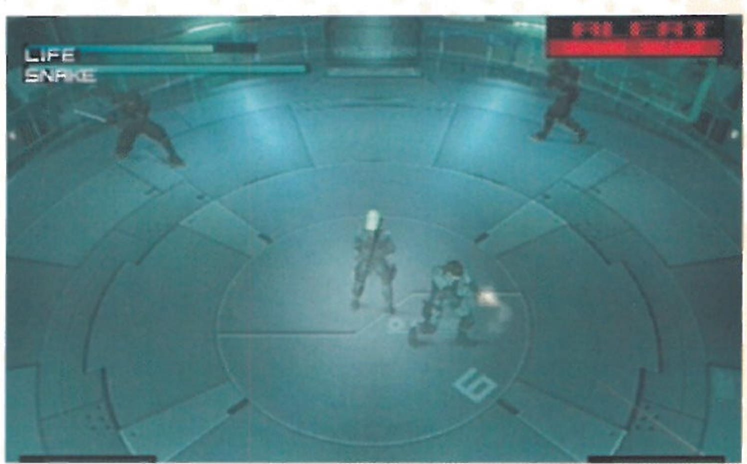
incomparable a la hora de aplicar distintos efectos gráficos. Preparaos a disfrutar con la lluvia, el viento o el agua o las explosiones de partículas más realistas que se han podido ver no ya en PlayStation 2, sino en cualquier plataforma jugable. De hecho, el proyecto gráfico de *MGS 2* es tan ambicioso que a veces incluso supera a su potente motor gráfico, y podremos ver, aparte de unos bordes en los polígonos con preocupantes dientes de sierra, unas (muy puntuales) ralentizaciones en pantalla. Pero, ¿a quién le importa unas pequeñas ralentizaciones mientras disfrutamos viendo las continuas explosiones del cañón de Fortuna, el enfrentamiento contra diversos robots Metal Gear, o la aparición de ¡60! personajes a la vez?

ESPÍA COMO PUEDAS

Los gráficos superan todo lo visto hasta el momento pero, ¿está la parte jugable a la altura? Nuestra respuesta, después de pasarnos horas y horas con la singular mecánica del mejor juego de espionaje y sigilo del momento es un rotundo 'Por supuesto'. Ahora bien, aquéllos a los que no les gustó el primer *Metal Gear Solid* pueden dejar de leer inmediatamente, porque su segunda parte toma prestada su mecánica y ritmo de juego y los amplía hasta límites insospechados.

Los protagonistas tienen a su disposición multitud de movimientos nuevos con los que hacer frente a las vicisitudes que encontrarán. Tendremos que desplegar todo nuestro ingenio para pasar de puntillas al lado de los distintos guardias, dotados de una soberbia Inteligencia Artificial que les permite formar patrullas, buscar hasta en el último rincón, llamar pidiendo refuerzos... En cada zona deberemos establecer de antemano nuestro plan de infiltración, ya sea





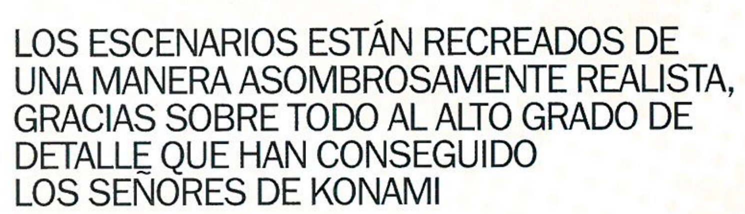
LA GRANDEZA ESTÁ EN LOS DETALLES

En la exhaustiva guía que os hemos preparado este mes podréis conocer de primera mano la multitud de detalles y sorpresas con que cuenta *MGS 2*. Pero no hemos podido resistirnos a incluir algunos en este artículo, para que os vayáis haciendo una idea de la grandeza de este juego... y la picardía de su director. De otra forma no se explican cosas como que los soldados se detengan y bajen la guardia si les dejamos una revista erótica en su camino, o que haya diversas secuencias de vídeo (entre ellas, la que observan los marines en el hangar) en que aparezcan atractivas señoritas niponas en sugerentes posturas. Además del micrófono direccional que os enseñamos hace un par de meses, preparaos para manejar con soltura cámaras fotográficas (indispensables para avanzar en la aventura), realizar escáneres de retina (más de un quebradero de cabeza dará a alguno) o incluso mandar y consultar información por Internet... ¡con un vetusto MSX!



durmiendo a los enemigos, pasando por debajo de puentes, esperando al momento justo para intimidarles, distrayéndoles con revistas, escondiendo sus cuerpos o, directamente (la opción menos recomendable... ¡las balas hacen mucha pupita!) liarnos a tortas con ellos. Y todo ello lo podremos realizar gracias a unos controles fluidos, mediante los cuales poder realizar de manera asombrosamente sencilla cualquiera de las nuevas acciones de nuestros espías favoritos. De igual manera, el alto grado de detalle de los escenarios que señalamos anteriormente nos proporcionará aún más posibilidades de acción estratégica.

Por supuesto, de vuelta están los jefes finales con sus impredecibles rutinas de ataque, así como las largas secuencias cinemáticas. Éstas permiten a su director Hideo Kojima desplegar todo su buen arte cinematográfico mostrando algunas secuencias capaces de subirle los colores a más de un afamado director de cine actual... pero que también pueden provocar desesperación y aburrimiento (sobre todo al final) debido a su longitud y 'espesor', bastante más acentuados que en *MGS*.


LOS ESCENARIOS ESTÁN RECREADOS DE UNA MANERA ASOMBROSAMENTE REALISTA, GRACIAS SOBRE TODO AL ALTO GRADO DE DETALLE QUE HAN CONSEGUIDO LOS SEÑORES DE KONAMI



NIÑOS, A LA CAMA

Aunque a primera vista sus delicados rasgos y su rubia melena le puedan confundir con una señorita, os aseguramos que Raiden es un chico con todas las de la ley. No tenéis más que echar un vistazo a estas dos capturas de un divertido momento del juego en que el nuevo protagonista de *MGS 2* corretea alegremente vestido (ejem) sólo con una placa, y realiza toda clase de piruetas con las manos, cual Torrente nipón, constantemente en salva sean las partes.





UNA DE EXTRAS

Para compensar de alguna manera a los marginados usuarios europeos (siempre nos toca pagar el pato), Konami ha incluido en esta edición de MGS 2 una serie de extras que los americanos no pudieron disfrutar. Entre otros, encontraremos un modo Extreme Difficulty, en el que por su nombre os podéis imaginar la dificultad y los apuros que pasará nuestro espía favorito para acabar la aventura, el Boss Survival nos permitirá enfrentarnos a los jefes finales, y podremos ver ocho secuencias del juego con distintos personajes a nuestra elección.

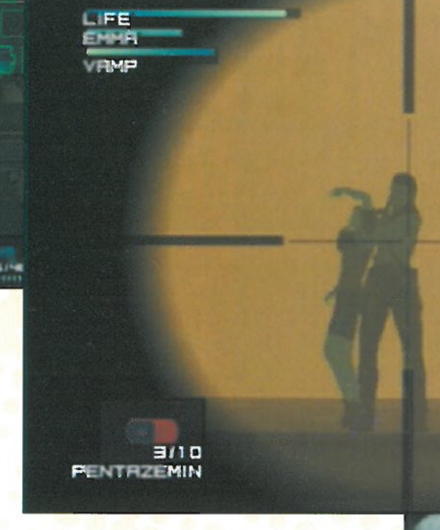


HA NACIDO UNA ESTRELLA

Como pasaba con su antecesor, es difícil jugar a *Metal Gear Solid 2* pensando que es un título 'normal'. Los gráficos realistas, su alto grado de detalle, la aparente libertad de acciones y la cuidada jugabilidad sirven a un sólo propósito:

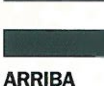






sumergirnos en el mundo de *MGS*. Y es que hay momentos en que realmente no sabremos muy bien si estamos jugando, viendo una estupenda película de espionaje o disfrutando de una extraña experiencia jugable frente al televisor. Pero como hemos señalado, Kojima se vale de largas secuencias para desarrollar un argumento que, con tantos giros, traiciones e historias paralelas puede llegar a frustrar a los que sean más dados a la acción pura y dura. Si no estás en este grupo, enhorabuena, porque os aseguramos que este título consigue una inmersión y una complicidad total por parte del jugador, y permite ser testigos de excepción de una de las historias más densas y 'culebronescas' jamás jugadas. Y es que incluso la parte sonora, algo aparentemente tan olvidado en estos días de polígonos, *emotion-engines* y renderizaciones brillantes, es simplemente sobresaliente. Las acertadas melodías de Harry-Gregson Williams arropan de forma dinámica en todo momento los efectos sonoros de agua salpicando, casquillos de bala golpeando el suelo o pisadas que varían ligeramente en función de la superficie que pisemos entre otros, así como de unos diálogos excelentemente doblados... en inglés.

Después de tanto tiempo aguardando su lanzamiento desde que se supo por primera vez de su desarrollo, lo mínimo que se puede decir es que este juego ha compensado y con creces la espera. Ahora, sólo queda disfrutar de sus 10-12 horas de juego (dura bastante más que su antecesor, pero aún así peca de no ser demasiado largo) y paladear cada momento que pasemos frente a este *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty,* un título que se mueve constantemente por la línea que separa videojuego y arte. Un juego único. Una experiencia inigualable.

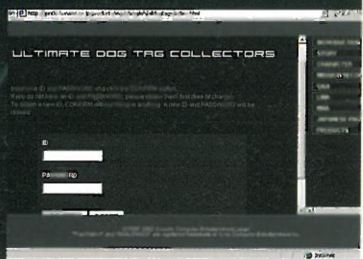




HAY 361 DIFERENTES... ¡COLECCIONALOS!

Uno de los mayores alicientes para volver a jugar a *Metal Gear Solid 2* es el de conseguir todos los 'dog tags', las placas militares de reconocimiento que llevan la mayoría de personajes. Cada vez que acabemos el juego en una dificultad dada, seremos recompensados con una bonificación en especial. Éstos van desde la clásica bandana que proporciona munición infinita hasta el camuflaje óptico, pasando por cámaras fotográficas, resistencia ilimitada para colgarnos o aire sin fin que evitará que nos ahoguemos. Pero la mayor recompensa aguarda a los que consigan todas las placas (que se dice pronto), ya que obtendrán un código mediante el cual, en el URL de Konami (http: //www.konamijpn.com/mgs2/alldogtags/), podrán descargarse iconos, fondos de escritorio y sonidos para su ordenador.





ARRIBA

- LOS GRÁFICOS: ESTO SÍ ES PS2
- AMBIENTACIÓN INSUPERABLE
- JUGABILIDAD INMERSIVA
- DETALLES SIN FIN POR DESCUBRIR

ABAJO

- EL DOBLAJE AL CASTELLANO LES HA SALIDO BARATITO, BARATITO...
- COMO JUEGO, ALGO CORTO
- SECUENCIAS DEMASIADO LARGAS Y FRECUENTES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	10
GRÁFICOS	10
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	9,5



VALORACIÓN GLOBAL

9,5

METAL GEAR SOLID
AÑO 1998 PLATAFORMA PSX, PC



Pese a llevar años realizando juegos tan brillantes e innovadores como *Policenauts* o *Snatcher*, Hideo Kojima no obtuvo el reconocimiento internacional como director de videojuegos hasta que recuperó a Solid Snake para una nueva aventura, esta vez en PSX. Konami presentó *Metal Gear Solid* en el E3 del año 1997, donde inmediatamente despertó una gran admiración por su asombroso nivel técnico (algunos despistados llegaron a pensar que era un juego para Nintendo 64), sus atractivos personajes y sobre todo por la cinematográfica forma de narrar los acontecimientos de Kojima.

A nivel de mecánica de juego, hay pocas cosas en *MGS* que no hubieran sido utilizadas previamente en sus antecesores para MSX. Pero, gracias a las capacidades técnicas de la PSX (que este CD explotó hasta unos niveles nunca vistos hasta el momento), éstas adquieren una profundidad y una complejidad realmente brutales. Sólo hay que ver la elaboradísima IA de los enemigos, la abundancia de formas de eliminarlos (cuántos cuellos enemigos se han partido en este juego) y las amplias posibilidades de interacción con los escenarios. Aun más, el nivel de dificultad está ajustado con tanta inteligencia que es casi imposible despegarse del mando, atrapado por el imparable ritmo del juego y sus grandes dosis de pique.





Pero, sin lugar a dudas, lo que más memorable ha hecho a *MGS* es el talento de Kojima para crear una auténtica película de acción interactiva. Que un personaje como Solid Snake, en principio tan prototípico, acabe transmitiendo ese carisma y esa aura legendaria es el resultado de la magnífica labor de construcción de personajes de su guionista y director, un trabajo que se transmite al resto de protagonistas y los hace a todos inolvidables (excepto al pobre Decoy Octopus, que tiene menos papel que la tesis doctoral de Jesulín de Ubrique). Es más, el argumento está tan bien contado y todos los giros de la trama están tan perfectamente distribuidos que siempre acabas queriendo saber un poco más del enfrentamiento de Solid contra su hermano Liquid y su grupo de mercenarios en Shadow Moses.

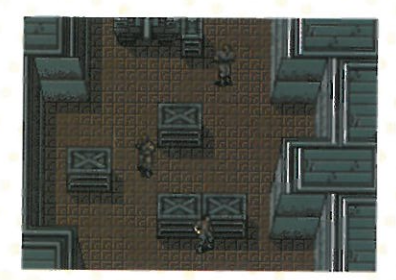
Lo malo es que, por no querer alargar el juego demasiado, Hideo Kojima lo hizo demasiado corto (apenas cinco o seis horas sin contar las secuencias de vídeo, por cierto generadas en tiempo real por la consola). Para compensar eso, Konami estrenó al año siguiente *Metal Gear Solid Integral*, que añadía a la obra original un nivel *Very Easy* y una vista en primera persona a lo *Doom*, además de un CD con misiones VR adicionales que en Occidente se vendió aparte.

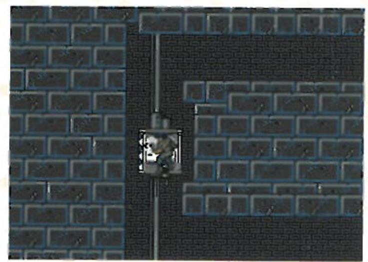




METAL GEAR

AÑO 1987 PLATAFORMA MSX 2, NES

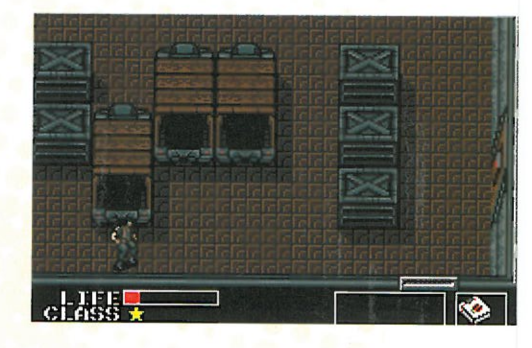




Todo el mundo tiene unos inicios, y los de Kojima y su retoño Snake no pudieron ser más exitosos. Con sólo 24 abriles, el señor Hideo creó para MSX un juego que marcó un antes y un después en esto del entretenimiento digital gracias a su temática adulta, a un apartado técnico impecable y a la introducción de un novedoso concepto llamado sigilo (es decir, que no había que disparar a todo lo que se moviera).

Aquel jovenzuelo Solid Snake se acababa de incorporar al grupo de elite Fox-Hound y debía infiltrarse en la base enemiga Outer Heaven para liberar a su compañero Grey Fox. Siguiendo las órdenes del entonces desconocido Big Boss, nuestro héroe debía salir vivo de aquel territorio hostil y para ello ya contaba con una gran parte de su arsenal de objetos, empezando por su inseparable paquete de cigarrillos. El título del juego se debe a que los terroristas tiene en su poder una máquina nuclear llamada... (sí, acertaste): Metal Gear.

Aprovechando el éxito cosechado por el juego, Konami decidió crear, sin la participación de Kojima, una nueva versión para NES. Este *Metal Gear* conservaba la mecánica y la trama del original, pero el mapeado era más extenso, la dificultad más baja y se podían realizar acciones novedosas como por ejemplo viajar en la parte trasera de algunos camiones. Como curiosidad os diremos que la aparición estelar de Snake también fue modificada y pasó de surgir del agua a caer en paracaídas sobre la selva.



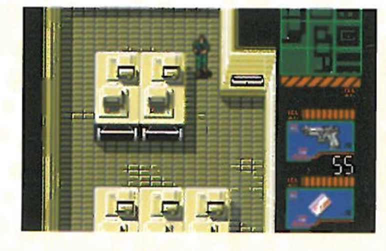
METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

AÑO 1990 PLATAFORMA MSX 2



Dicen que sólo los genios son capaces de superarse a sí mismos, y Kojima empezó a demostrar que era un superdotado con esta continuación de las andanzas de Snake. Lograr que el MSX 2 diera más de sí era difícil, pero consiguió ofrecer un *Metal Gear* de aspecto gráfico todavía más impresionante y un sonido más elaborado gracias al chip SCC de Konami.

Snake dio en esta segunda parte un gran estirón como personaje y se nos presenta como un soldado curtido en mil batallas (por algo esa pinta a lo Rambo) que decidió retirarse del grupo de elite Fox-Hound tras la primera entrega de sus andanzas. También cuenta con un nuevo jefe (el entrañable Coronel Campbell) y un objetivo que no parece tener nada que ver con ningún *Metal Gear*: rescatar a un científico secuestrado en un recóndito país.





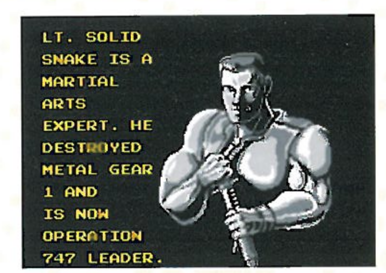
Por supuesto, la misión se acabará complicando y tendremos que echar mano de las nuevas habilidades de Snake, que van desde el útil radar, hasta el golpeo de paredes para atraer a enemigos o la posibilidad de reptar por el suelo. Como buena secuela, *Metal Gear 2* contaba con escenarios más grandes, personajes más carismáticos y enemigos más listos. Simplemente imprescindible para los amantes de la saga.

SNAKE'S REVENGE
AÑO 1990 PLATAFORMA NES

Curiosamente, al mismo tiempo que Hideo Kojima desarrollaba la secuela oficial del primer *Metal Gear* para MSX, otro equipo de Konami programaba paralelamente una continuación diferente destinada al mercado americano. Ésta estaba protagonizada por un Snake ascendido a teniente que tenía que destruir un Metal Gear que había caído en manos de un peligroso terrorista llamado Higharolla Kockamamie (ejem, ejem) con la ayuda de dos marines amiguetes.

El cartucho era un *shoot'em-up* al más puro estilo *Commando* o *Contra*, a lo que se le añadió unos toquecitos de infiltración bastante lamentables (como esquivar unos focos que se mueven arriba y abajo por la pantalla) e incluso detalles directamente copiados de la obra original de Kojima. Sirva de ejemplo una horrible especie de *códec* con pantalla verde fosforito.

Al lamentable nivel técnico del juego (a años luz del magnífico *MG2: SS*), que ni siquiera permitía mover al protagonista en diagonal, se le añadía una historia llena de todos los tópicos de las películas de acción musculosas de los años 80. Todo ello estaba aderezado con unos personajes más planos que la jeta de PaRappa y una falta de talento para los diálogos totalmente preocupante. Pocas veces hemos echado tanto de menos a Kojima...



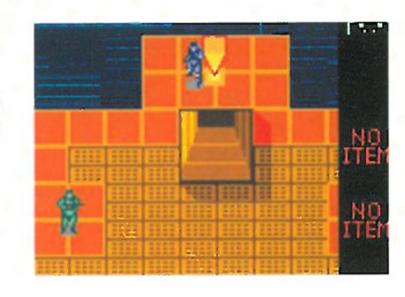


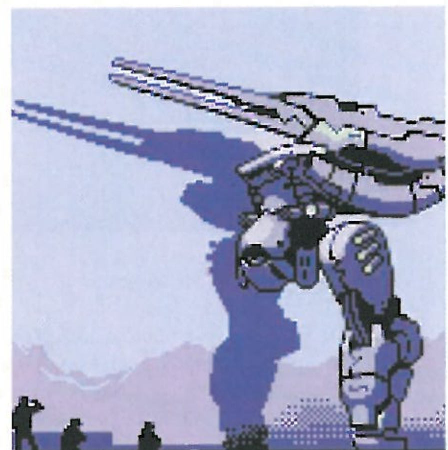




METAL GEAR SOLID
AÑO 2000 PLATAFORMA GAME BOY COLOR

El éxito de *MGS* para PSX hizo frotarse las manos a los jefazos de Konami, que inmediatamente convencieron a Kojima para que ejerciera como productor de la primera aventura de Snake para una portátil (sin contar la adaptación pirata de Game.com). Este cartucho transcurre cinco años después de *MG2: SS*, y narra la vuelta de Solid a Outer Heaven, donde debe destruir un Metal Gear que está en manos de la organización independentista centroafricana GLF. Ésta cuenta con el apoyo de un temible grupo de mercenarios llamado Black Chamber. El juego explota al máximo las capacidades de la Game Boy Color, adaptando muchos de los hallazgos de la versión de PSX a un nivel técnico bastante cercano al de las versiones de MSX. Esto incluye un argumento complejo y absorbente, lleno de personajes complicados y repletos de secretos (aunque producen una tremenda sensación de *dejà vu*, sobre todo esa Meryl de medio pelo llamada Chris Jenner). Por desgracia, pese a ser un magnífico cartucho, no llega a la excelencia sobre todo porque se nota la ausencia del toque magistral de Kojima: el ritmo tiene algunos altibajos (sobre todo por algunos *puzzles* reiterativos y demasiado exigentes), y sobre todo se nota en lo forzado de algunos intermedios dramáticos.





¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N35 Especial Final Fantasy X Especial Tekken 4 Previews: Spiderman 2, Klonoa 2, Twisted Metal Black, Time Crisis 2, Silent Hill 2 Análisis: Perro y Lobo, Breath of Fire IV, La Fuga de Monkey Island, NBA Street Segunda parte de la Guía de Gran Turismo 3



N36 Especial Capcom nos trae el Terror: Análisis + Guía Resident Evil Code: Veronica X Previews: Baldur's Gate Dark Alliance, PaRappa the Rapper 2 Análisis: Time Crisis 2, Lotus Challenge, Spy Hunter, Esto es Fútbol 2002, Power Diggerz



N34 Especial Cine y Videojuegos Previews: Perro & Lobo, Esto es fútbol 2002 Análisis: Drácula: El último santuario, Freestyle Scooter, Onimusha Warlords, Bloody Roar 3, Red Faction, Fur Fighters, Ring of Red Análisis y guía de Gran Turismo 3 A-Spec



N37 Suplemento gratuito Guía de Compras, Previews: Silent Hill 2, Ace Combat 4 Análisis: Jak & Daxter, Gran Theft Auto 3, Burnout, Pro Evolution Soccer, Klonoa 2, World Rally Championship, Crash Bandicoot Guía completa Breath of Fire IV

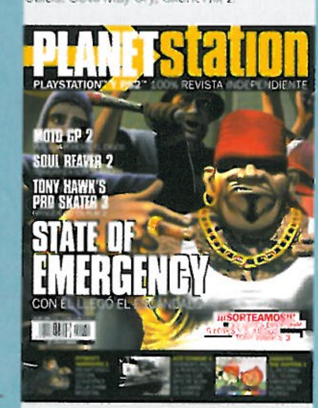
N33 Especial E3 2001 Previews: Gran Turismo 3 A-Spec, Power Diggerz Análisis: Alone in the Dark: The New Nightmare, El Emperador y sus Locuras, Crazy Taxi, Unreal Tournament, The Bouncer Guías: Fear Effect 2: Retro Helix, Star Wars: Starfighter



N38 Póster Calendario 2002, Especial Metal Gear Solid 2, Previews: Herdy Gerdy Análisis: Baldur's Gate Dark Alliance, Devil May Cry, Soul Reaver 2, Silent Hill 2, Rayman M, FIFA 2002, Age of Empires II Guías: Devil May Cry, Silent Hill 2



N32 Especial Digimon World (Guía + Análisis) Previews: Alone in The Dark, Resident Evil: Code Veronica Complete, Devil May Cry Análisis: Toy Story Racer, Star Wars Starfighter, Street Fighter EX 3, Quake III: Arena Guía: Koudelka



N39 Previews: State of Emergency, Dinasty Warriors 3, Kessen II, Soul Calibur 2 Análisis: Tony Haw's Pro Skater 3, Moto GP 2, Ace Combat 4, Harry Potter y la Piedra Filosofal Guías: Soul Reaver 2, Devil May Cry (Segunda parte)

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

RESIDENT EVIL 2

TOMB RAIDER III

GRAN TURISMO 2

RESIDENT EVIL 3



COLIN MCRAE 2.0



MEDIEVIL 2





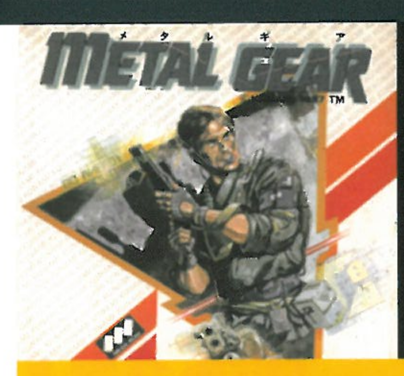
TOMB RAIDER IV

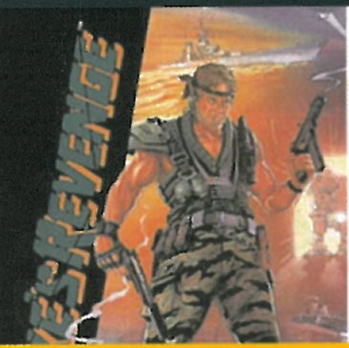
TOMB RAIDER CHRONICLES

FINAL FANTASY IX

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

UNA VIDA DE SERPIENTE







1995
Solid Snake, recién incorporado a las filas de Fox Hound, es enviado por su jefe Big Boss a un pequeño país de Sudáfrica, Outer Heaven. Allí debe rescatar a su compañero Grey Fox del grupo de mercenarios que controlan el lugar, pero por el camino descubre que están en poder de un tanque bípedo con capacidad para lanzar misiles nucleares llamado Metal Gear. Snake consigue destruirlo, pero entonces descubre que el cabeza visible de los terroristas es su superior, Big Boss, a quien da por muerto después de una cruenta lucha.

1998
Aunque no figure en ninguno de los expedientes oficiales sobre Snake, cuando éste fue ascendido a teniente tuvo que viajar a África junto a dos compañeros marines para enfrentarse a un peligroso terrorista llamado Higharolla Kockamamie. Éste se había hecho con un Metal Gear y planeaba usar su poder nuclear para apoderarse del mundo. Solid consiguió vencerlo sin problemas.

1999
Snake se había retirado de la vida militar, pero el comandante de Fox Hound Roy Campbell le pide ayuda para que se infiltre en Zanzíbar, donde unos mercenarios se han hecho con el control del suministro de energía y de armas nucleares del mundo. Una vez allí, Solid descubre que al frente de los terroristas está su excompañero Grey Fox, al que vence en una lucha a manos desnudas en un campo de minas... para descubrir justo después que Big Boss está todavía está vivo, y dispone de un Metal Gear. De todas formas Snake vuelve a vencer, y esta vez decide alejarse del mundo yéndose a vivir a Alaska.

2004
De nuevo Campbell obliga a Snake a colaborar con Fox Hound para infiltrarse en Outer Heaven, controlado ahora por un grupo terrorista independentista llamado GLF, que amenaza con atacar Estados Unidos con los misiles nucleares de un Metal Gear. Allí debe enfrentarse a un grupo de mercenarios llamado Black Chamber, en una compleja trama que implica a un jefazo de la CIA que lo organizó todo para recuperar el control del tanque bípedo. Después de destruir el Metal Gear y descubrir todo el pastel, Snake huye con la capitán Chris Jenner, única superviviente de un comando enviado anteriormente para realizar la misión de Solid, y con la que pretende rehacer su vida...

2010
Esta vez es Campbell el que es obligado a reclutar a Snake para que se infiltre en Shadow Moses, una base del ejército americano. Allí se están realizando experimentos para desarrollar un nuevo Metal Gear llamado Rex y un grupo de ex-agentes de Fox Hound han tomado el control de la base y reclaman los restos de Big Boss. Con la ayuda de Meryl (una sobrina de Campbell) y Otacon, el científico encargado de proyecto Rex, Snake irá descubriendo toda la verdad y se encontrará con un misterioso Ninja que resultará ser su excompañero y exenemigo Grey Fox. Antes de destruir el Metal Gear, Solid descubre que el jefe de los renegados es Liquid Snake y que ambos fueron creados a partir de material genético en un mismo experimento. Tras vencer a Liquid, Snake y Meryl huyen de la base. Al final del juego, una misteriosa conversación nos revela que el presidente norteamericano, Solidus, también fue creado en aquel mismo experimento.

2012
Snake y Otacon ahora forman parte de un grupo llamado Philanthropy. Solid se infiltra en el barco Discovery para obtener datos de un nuevo Metal Gear llamado Ray. Se supone que esta nueva y letal máquina ha sido creada para acabar con las diferentes copias del anterior modelo que se han podido fabricar gracias a que Revolver Ocelot (el único enemigo de Snake que sobrevivió al incidente de Shadow Moses) ha vendido los planos a el mejor postor. Resulta que un misterioso grupo terrorista también pretende hacerse con el nuevo Metal Gear, así que al final todo se complica y Solid Snake es dado por muerto...

CON ENEMIGOS COMO ESTOS...

BIG BOSS (METAL GEAR, METAL GEAR 2)

El soldado perfecto. Una máquina de combate hecha carne. Participó en Vietnam, formó parte de los Boinas Verdes, y completó a lo largo de su vida más de 70 peligrosas misiones, entre las que se encontraban conflictos regionales y guerras de liberación, que le convirtieron en un héroe nacional. Debido a heridas de guerra (ejem, ejem) fue diagnosticado como estéril. Por ello, el gobierno autorizó el programa de fertilización con ADN externo llamado Les Enfants Terribles o Eve Project, del cual surgió toda la saga de 'los Snake'. Debido a la pérdida de su ojo izquierdo, se retiró del servicio activo y empezó a conspirar persiguiendo codiciosos sueños de poder. Solid acabó con sus proyectos en dos ocasiones: en Outer Heaven (operación N313) y en Zanzíbar, donde murió.

SLASHER HAWK (METAL GEAR SOLID – GAME BOY)

Este ágil guerrero se crió con los aborígenes australianos y, al igual que Vulcan Raven, tiene una notable formación animista. No es de extrañar por tanto que en la batalla siempre le acompañe un elegante halcón, su símbolo totémico y fiel protector. A pesar de portar con orgullo los signos de identidad de su pueblo (lucha siempre con sus boomerangs gigantes, los 'Wilgi') es rechazado constantemente y se convierte en un amargado paria errante. Por ello es presa fácil para el malo malísimo del juego Black Arts Viper, que lo acoge en su grupo de mercenarios Black Chamber. Finalmente, recupera la paz perdida y redime su honor en la lucha contra (sí, lo adivinaste) Solid Snake.



LIQUID SNAKE (METAL GEAR SOLID, METAL GEAR SOLID 2)

Toda cara tiene su cruz. Toda luz tiene su reverso tenebroso. Y todo héroe tiene su némesis particular, y en el caso de Solid Snake éste no es ni más ni menos que su hermano Liquid. Nada más 'nacer' es trasladado a Inglaterra, donde se convertirá en un miembro de los servicios secretos británicos. Trabaja en una misión en la Guerra del Golfo para destruir los escuadrones de lanzamisiles, pero finalmente es capturado y dado por desaparecido por su gobierno. Años más tarde, una vez libre, entra a formar parte de Fox-Hound, momento que aprovecha para preparar el asalto terrorista de Shadow Moses y reclamar los restos de Big Boss. Tras varios enfrentamientos con Solid, cae fulminado en el último momento... para reaparecer en *MGS 2* junto a otro carismático personaje, del que es uña y carne.

PSYCHO MANTIS (METAL GEAR SOLID)

Este poderoso soldado psíquico era un antiguo miembro de la Unidad de Inteligencia Psíquica de la KGB. Tras la caída de la antigua URSS, trabajó para el FBI en diversos casos. Entre éstos se encontraba el de un asesino en serie que dejó una profunda huella psíquica en su mente, trastornándolo para siempre (el pobre ya estaba un poco majara de serie y esto lo acabó de rematar). Nunca antes un enemigo había podido 'traspasar' de manera tan convincente la pantalla del televisor para convencernos de sus poderes. Para la historia quedan esos momentos que todo jugador de MGS ha vivido en que Mantis 'lee' sus movimientos, las partidas guardadas, consigue 'mover' el mando e incluso ¡apaga el televisor! Eso por no hablar de la lagrimilla que consigue arrancarnos cuando conocemos la triste historia de su vida.

GREY FOX (METAL GEAR, METAL GEAR 2, MGS)

El 'pupas' oficial de la saga Metal Gear es el personaje que más sentimientos encontrados de amor/odio tiene para con Solid Snake. El soldado con el rango más alto de Fox Hound traicionó la amistad que le unía a nuestro espía favorito en la segunda parte de la saga. En un épico duelo cuerpo a cuerpo se enfrentó a Solid en medio de un campo minado. Al final, Snake acabó con la vida de Grey Fox... aparentemente, ya que como más tarde supimos en *Metal Gear Solid*, se experimentó una terapia genética y nuevo exoesqueleto con un moribundo soldado superviviente del affaire Zanzíbar. Un exoesqueleto que proporcionaba fuerza y rapidez sobrehumanas. Un exoesqueleto con la forma de un ciber-ninja...

ESTO ME SUENA...

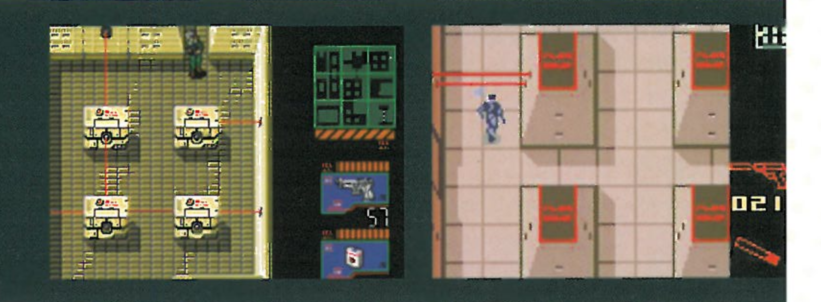
AUNQUE LA SAGA METAL GEAR DE HIDEO KOJIMA ES UNA DE LAS MÁS IMPORTANTES DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS, EL GENIO JAPONÉS TIENE LA COSTUMBRE DE HACERSE AUTO-HOMENAJES CONTINUAMENTE. HE AQUÍ UNA SELECCIÓN DE SUS MEJORES MOMENTOS DE DÉJÀ VU.

DESACTIVAR PANELES ELECTRIFICADOS CON MISILES TELEDIRIGIDOS

No sabemos si es por la vagancia del protagonista o porque todos los malos ponen las mismas trampas, pero lo cierto es que Snake está más que acostumbrado a desactivar paneles electrificados con misiles teledirigidos. Como novedad de la versión de PlayStation (para que no se diga) a esta acción se incorporó la posibilidad de ver en primera persona el recorrido del misil.

CIGARROS ALTOS EN NICOTINA E INFRARROJOS

Desde sus inicios allá por los tiempos de MSX, el paquete de cigarros ha sido un signo de distinción de la personalidad de Solid Snake. Para justificar en cierta manera que nuestro espía favorito cuente siempre con un paquete en su inventario, ha utilizado algún que otro cigarrillo para descubrir dónde se encuentran esos rayos infrarrojos que resultan tan molestos en la vida diaria de un espía. Incluso el rubiales Raiden, el sustituto de Snake, también parece que va a iniciarse en este feo vicio...



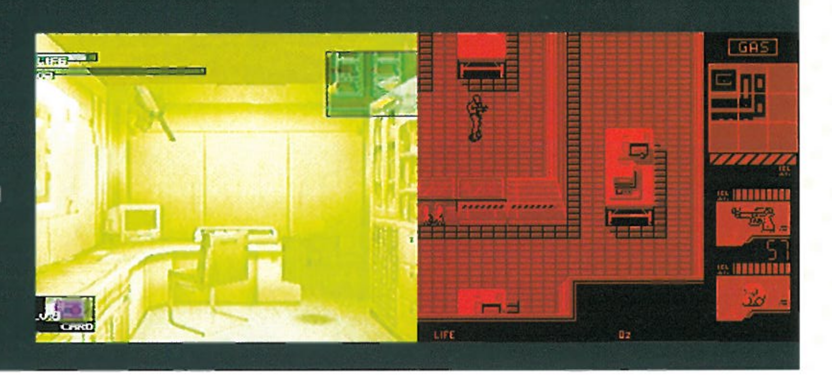
UNA SERPIENTE ANFIBIA

Parece que la aparición estelar de Solid Snake en el primer Metal Gear de MSX le pareció una gran idea al señor Kojima. Si no, no se entiende que la 'serpiente sólida' también surgiera de las aguas en el Metal Gear Solid de PlayStation. Incluso Raiden, el sucesor del entrañable Snake, también es presentado de esta manera cuando empieza su aventura en la versión de PlayStation 2.



MÁSCARAS ANTIGAS

¿Qué sería de un Metal Gear sin la típica sala con gas? Este momento se ha repetido en prácticamente toda la saga, aunque la sala de marras ha pasado de tener unos cuantos píxeles blancos en el primer Metal Gear a contar con unos notables efectos en la versión de PSX. Por suerte Snake siempre ha podido mangar por ahí una útil máscara que le ha permitido salir vivo de tal trance. De todas formas, la calidad de la máscara antigas ha bajado bastante con el paso de los años. Mientras que la primera le permitía a Snake pasearse entre el gas el tiempo que hiciera falta, a partir del Metal Gear 2 de MSX debe moverse deprisa para que no se gaste la barra de oxígeno que va bajando por momentos.



UN TANQUE BIEN APROVECHADO

Aunque los jefes finales han sido casi siempre diferentes, algunas peleas cuentan con sospechosos parecidos. Quizá el caso más escandaloso es la lucha con el Tanque en el Metal Gear de MSX, y el primer encuentro con Vulcan Raven en Metal Gear Solid. En ambos casos nos enfrentamos a un tanque protegido por un campo de minas que deberemos derrotar con granadas...





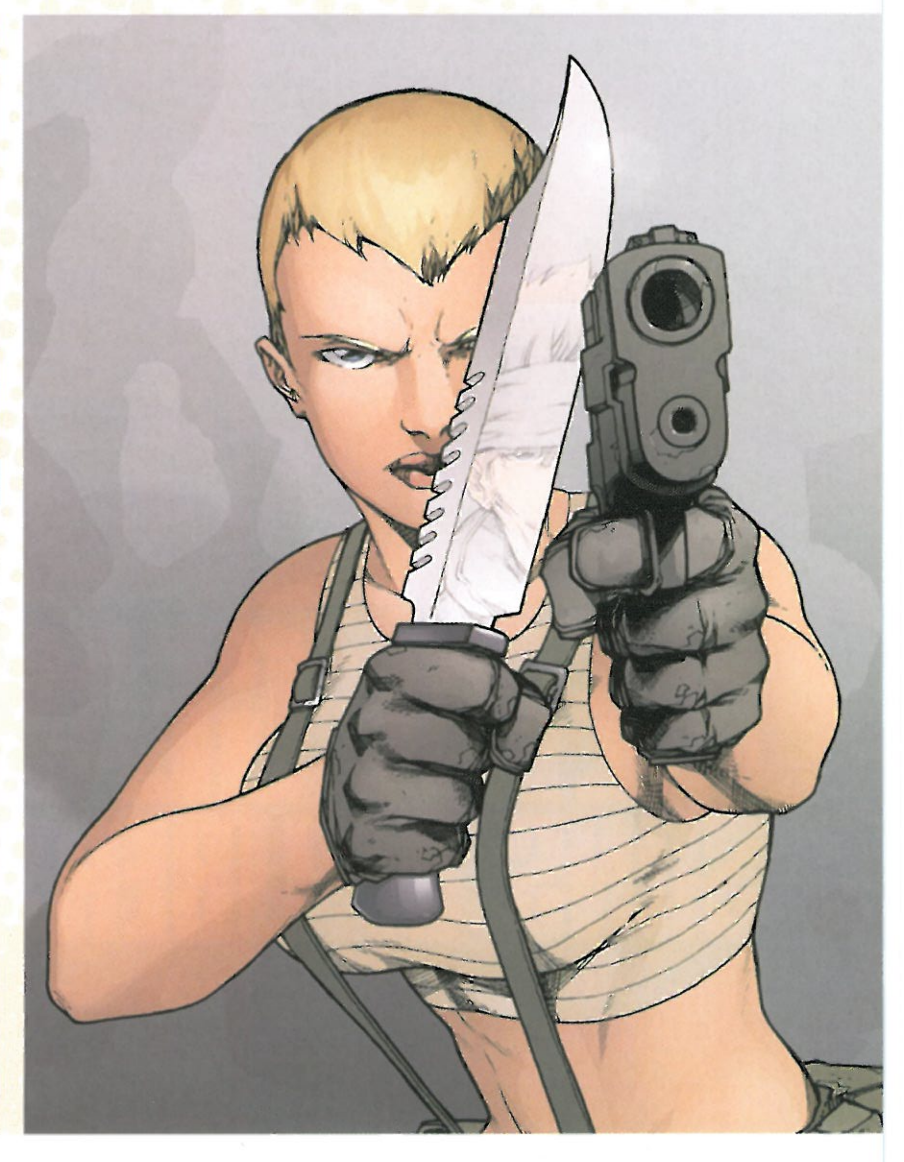
TRES TRISTES NINJAS

Los ninjas misteriosos que aparecen en Metal Gear Solid para PSX y en su segunda parte para PlayStation 2 contaban con un ilustre antecedente que data del juego que inauguró la saga en MSX. Aunque no era exactamente un ninja, Black Color (cuyo verdadero nombre era Kyle Schneider) disparaba estrellas ninja, llevaba la cara cubierta y revelaba a Snake toda la verdad sobre su pasado (y unos cuantos traumas, para que no se diga) antes de morir trágicamente.


Cyborg Ninja
(Jose Javier Serrano)









METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

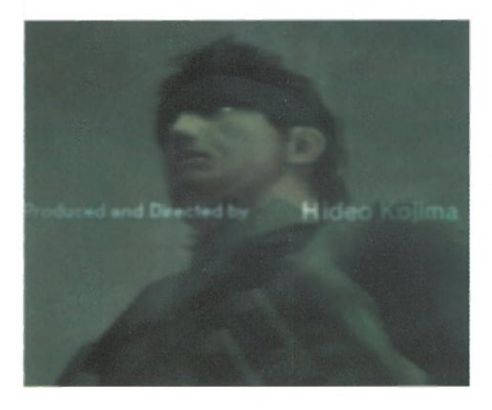
EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL MILENIO YA CUENTA CON UNA GUÍA ACORDE A SU CALIDAD. EN ESTA PRIMERA PARTE TE OFRECEMOS TODOS LOS PASOS PARA ACABARTE EL JUEGO EN EL MODO NORMAL COMO SNAKE, RAIDEN, PLISKIN O LO QUE SEA. Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO TE EXPLICAREMOS LAS NOVEDADES DE LA VERSIÓN PAL Y UNAS CUANTAS SORPRESILLAS MÁS, SIN OLVIDARNOS DE LAS PRECIADAS DOG-TAGS.

1 JUGADOR
TARJETA 80 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

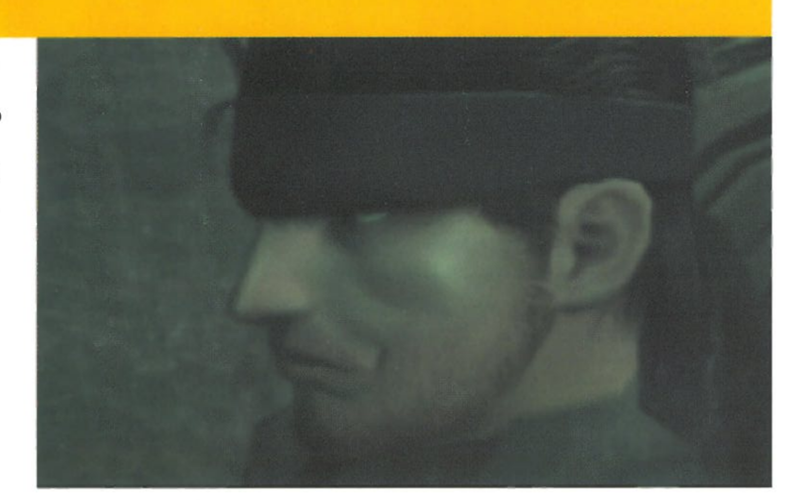
FORMATO **PS2**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **64,99 EUROS**

CAPÍTULO 1 TANKER

INTRODUCCIÓN



Una espectacular secuencia muestra como Snake "aterriza" en un carguero que navega por el río Hudson. Tras charlar con Otacon vía CODEC llega el momento de ponerse en marcha. Tu equipo está compuesto por los siguientes objetos: **Camera**, **AP Sensor**, **Cigarettes** y **M9**.



PARTE 1

AFT DECK

Sube las escaleras de enfrente para hacerte con **Chaff Grenades**. Vuelve abajo y ve al rincón noreste de cubierta donde hay **Pentazemin**. Sube las escaleras más cercanas y deshazte del guardia que patrulla la zona. No hagas caso a la llamada del CODEC y busca en un rincón del fondo una **Bandage**. Si quieres subir y enfrentarte al terrorista que vigila el piso superior es decisión tuya. En todo caso, vuelve al piso de abajo del todo y dirígete al lado oeste de cubierta. Ten cuidado con el guardia y busca en el hueco de las escaleras una **Bandage**. En el extremo noroeste encontrarás una **Ration**. Acércate a las escaleras más cercanas, abre la puerta y entra.







DECK-A, CREW'S QUARTERS

Ve hacia el este y sigue todo el pasillo hacia el sur. Entra en el vestuario por cualquiera de las dos puertas y registra las taquillas en busca de una **Ration** y **M9 Bullets**. Luego tienes que enfilar el pasillo del oeste hacia el norte que está patrullado por un soldado. Sigue hasta la puerta corredera y crúzala.

DECK-A, CREW'S LOUNGE

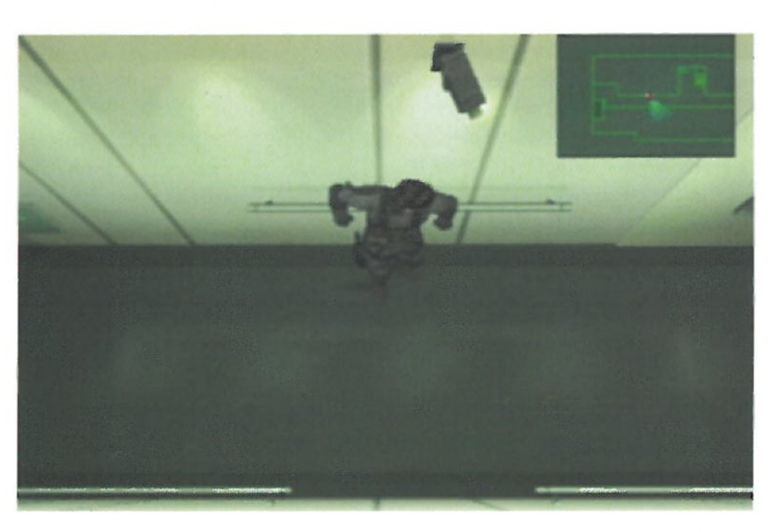
Si quieres, baja las escaleras de enfrente en busca de **Stun Grenades** pero luego vuelve arriba. Esta zona está vigilada por dos terroristas, así que actúa con cautela. Tras la barra del bar hay **M9 Bullets** y en la pared del oeste una **Ration**. Sube las escaleras y pasa por la puerta este.

DECK-B, CREW'S QUARTERS

Si vas un poco hacia el sur podrás hacerte con una **Ration**. Luego dirígete al norte y deshazte del soldado que patrulla el pasillo. Luego, alcanza a las escaleras del oeste y súbelas.

DECK-C, CREW'S QUARTERS

Snake localiza una cámara de vigilancia. Utiliza una Chaff Grenade para inutilizarla momentáneamente o pasa por debajo de ella pegado a la pared. Si cruzas todo el pasillo podrás hacerte con una **Ration** que hay dentro de un hueco a ras de suelo. La taquilla situada en el centro del pasillo guarda las especialmente útiles contra electrónica **Chaff Grenades**. Sube las escaleras que hay al lado.



DECK-D, CREW'S QUARTERS

No sigas todavía al terrorista que ha entrado al comedor sino que dirígete al este y luego al norte para llegar al almacén. Dentro encontrarás la **Cardboard Box 1** y **M9 Bullets**. En seguida llegará un soldado a echarse la siesta así que cárgatelo y sal del almacén. Ni se te ocurra ir hacia el sur ya que tu movimiento lo detectarían unos sensores infrarrojos que detonarían unos explosivos. En lugar de eso entra en el comedor y deshazte del terrorista. En la cocina hay una **Ration** y bajo las mesas encontrarás **M9 Bullets** y **USP Bullets**. Ni se te ocurra acercarte a la tentadora caja de **USP Bullets** que gira ya que serás descubierto por una cámara de vigilancia. En vez de eso, pasa por la puerta del sudeste, acaba con el guardia y sube por las escaleras.

DECK-E, THE BRIDGE

Ahora que has visto a tu primer adversario de envergadura prepárate para el combate. De momento no puedes recoger la munición así que abre la puerta de la izquierda y sal a cubierta.

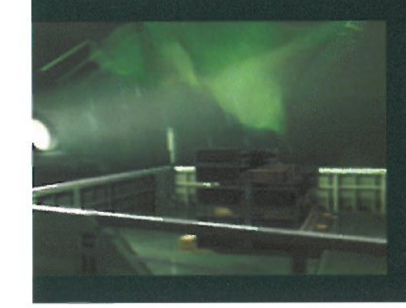
NAVIGATION DECK

Más vale que hayas guardado la partida ya que tienes que enfrentarte a **Olga Gurlukovich (Ver Recuadro)**.

Al derrotar a la chica rusa obtienes como recompensa una pistola **USP**.

OLGA GURLUKOVICH

Tu primer objetivo es acondicionar el lugar para que Olga no te tome ventaja posteriormente. Así que dispara al foco para no ser deslumbrado y tirotea la lona para que se la lleve el viento y tu oponente no pueda ocultarse tras ella. Luego colócate agachado frente a una caja y asoma la cabeza únicamente para disparar ya que la chica tiene muy buena puntería. Además, cuanta con una buena cantidad de granadas que no dudará en lanzarte. Cuando oigas que cae una cerca cambia de posición. La zona más vulnerable de Olga es su cabeza pero también la debilitarás si le impactas en cualquier lugar del cuerpo. Por último, si necesitas munición o recuperar vida durante el combate verás M9 Bullets y una Ration por los alrededores.







PARTE 2

Puedes acceder tranquilamente a una **Ration** sin que nadie te acribille. Sube las escaleras que hay al este y luego asciende a lo alto del mástil para hacerte con las **Thermal Goggles**. Desciende hasta abajo del todo y dirígete al más al oeste para que aparezca un terrorista. Deshazte de él y ve hasta el final para conseguir la **Wet Cardboard Box**. Regresa a la cabina de mando por cualquiera de las dos puertas.

DECK-E, THE BRIDGE

Ahora tienes que hacer el camino a la inversa, aunque algunas cosas han cambiado. De momento hazte con la caja de **USP Bullets** que no pudiste recoger antes y baja las escaleras por las que subiste.



DECK-D, CREW'S QUARTERS

Uno de los guardias ha cambiado la rutina de patrulla. Así que lo mejor que puedes hacer es atravesar el comedor con cuidado de que no te detecte la cámara de vigilancia o el otro guardia. Aprovecha para hacerte con la munición de la USP. Luego liquida al guardia que hay fuera y baja las escaleras.

DECK-C, CREW'S QUARTERS

Justo delante tuyo aparece un terrorista que ahora patrulla este pasillo. Cárgatelo, pasa con cuidado por debajo de la cámara de vigilancia y baja las escaleras del oeste.

DECK-B, CREW'S QUARTERS

Ve al sur, cárgate al guardia y busca en la taquilla una caja de **USP Bullets**. Alcanza la zona este y sube las escaleras si quieres más. Bájalas y pasa por la puerta corredera.







DECK-A, CREW'S LOUNGE

Hay un único guardia que puedes reducir fácilmente. Luego ve al extremo oeste del pasillo y baja las escaleras para encontrar un terrorista dormido y una caja de **USP Bullets**. Cuando hayas recogido la munición vuelve arriba, atraviesa el pasillo y baja las escaleras del oeste. Recoge las **Stun Grenades** y cruza la puerta.

ENGINE ROOM

Snake ve la sombra de... ¡Raven! Bueno, no es para tanto. Coge la caja de **USP Bullets** y examina las taquillas para llevarte una desagradable sorpresa. Al otro lado de la puerta hay un terrorista así que ocúpate rápidamente de él y baja las escaleras a la pasarela inferior patrullada por otro soldado. Si bajas otro nivel verás un terrorista estático y presa fácil. En el extremo norte de esta pasarela hay **M9 Bullets**. Cógelas si las necesitas pero luego baja el corto tramo de escaleras del oeste. Al fondo encontrarás una **Ration**. Dirígete al sur, dobla la esquina y sube el tramo de escaleras. No asciendas arriba del todo sino que enfila la pasarela hacia el norte, donde hay un guardia vigilando, ya que podrás hacerte con **USP Bullets**. Si luego vas al sur y giras al oeste encontrarás **Grenades**. Sube las escaleras cercanas y al norte, en un rincón, se encuentra otra caja de **USP Bullets**. Sólo te queda un último tramo de escaleras por subir y una puerta que cruzar.

La puerta de enfrente que no se abre conduce a DECK-A, CREW'S LOUNGE pero al avanzar hacia el norte aparece un soldado que la acaba de reparar. Deshazte de él y luego súbete a la turbina para coger la caja de **USP Bullets**. Desde esa posición puedes disparar a uno de los detonadores con la pistola USP. Apunta a la luz verde que hay al norte y dispara para desactivar la primera tanda de sensores infrarrojos. Avanza un poco y puedes localizar a la derecha a ras del suelo el segundo detonador. El tercero está un poco más adelante también a ras del suelo. Cuando desactives los tres podrás abrir la puerta y pasar por ella.

DECK-2, PORT

Esta zona está tan mal iluminada que algunas bombillas se encienden justo cuando pasas por debajo de ellas. Si no quieres ser descubierto por este motivo, dispara a todas y equípate con las Thermal Goggles. Avanza hacia el norte recogiendo la **Ration** y la caja de **USP Bullets** que se encuentran en los dos primeros anexos de la derecha. Un terrorista patrulla de norte a sur así que estáte ojo avizor y cárgatelo antes de que dé la voz de alarma. Al acercarte al extremo norte comprobarás como otro guardia vigila el pasillo de oeste a este. Uno menos. Recoge la caja de **USP Bullets** y mira hacia el este donde un guardia da cabezadas al



fondo. Es el último obstáculo antes de acceder a la siguiente zona así que no dudes en cargártelo. Recoge el resto de **USP Bullets** y abre la puerta del extremo este.

DECK-2, STARBOARD

Otra caja de **USP Bullets** te espera a tu lado. ¡Se avecina algo gordo! Dirígete al sur y busca en el anexo del oeste una **Ration** y otra caja de **USP Bullets**. Avanza algo más para que una secuencia muestre cómo una patrulla descubre a Snake. Comienza un encarnizado combate en el que la USP es tu mejor aliado. Ocúltate tras las cajas pero no te quedes mucho rato en un mismo lugar ya que las granadas acompañan a los disparos de los terroristas. Si intentas retroceder, una barrera invisible te lo impedirá pero te obsequiará con dos cajas de **USP Bullets** y una **Ration**. Cuando acabes con todos los enemigos, Snake se introducirá en un contenedor. Un terrorista superviviente cerrará la puerta tras él y acabará uniéndose a sus compañeros gracias a un viejo conocido.

HOLD Nº 1

Tras charlar con Otacon por CODEC, dispones de 7 minutos para hacer fotografías del nuevo modelo de Metal Gear y enviárselas a través de una terminal de ordenador. Así que date prisa. Baja las escaleras de mano y ni se te ocurra hacer ningún tipo de ruido si no quieres ser descubierto por todos los soldados que miran con atención la proyección del discurso del comandante. Arrástrate por debajo del proyector y llega a la pared oeste.





Luego pasa por detrás de los soldados arrastrándote ya que si vas andando sobre las placas metálicas llamarás su atención. Cruza la puerta situada al noroeste.

HOLD Nº 2

Este contenedor es parecido al anterior con la diferencia de que hay dos proyectores que se turnan para mostrar imágenes en dos pantallas separadas. En algún momento se apagan los dos así que aprovecha ese instante para cruzar de oeste a este sin ser detectado. Fíjate en que los marines giran de izquierda a derecha dependiendo de la dirección en la que se encuentren las imágenes proyectadas. Aprovecha cuando miren a la izquierda para ir hacia el norte arrastrándote y sin hacer ruido en las placas metálicas. Al noreste, oculta tras unas cajas, se encuentra la puerta.

HOLD Nº 3

La cuenta atrás no se detiene así que toma las fotos rápidamente. Las tres frontales no son muy complicadas y sabrás que las has tomado desde el ángulo correcto ya que Snake realiza un comentario de satisfacción. La fotografía de la insignia de los marines la puedes tomar en cualquiera de los flancos de Metal Gear Ray. Cuando hayas conseguido todas dirígete a la terminal de ordenador que se encuentra en el rincón sureste. Envíaselas a Otacon y si lo has hecho bien, prepárate para asistir a una larga y asombrosa secuencia.



CAPÍTULO 2 PLANT

PARTE 3

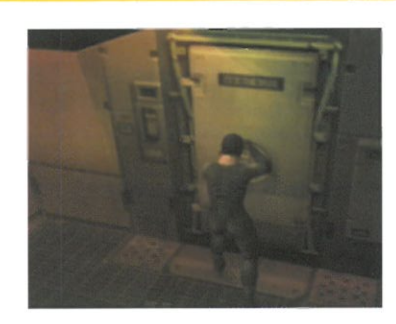
STRUT A PUMP FACILITY

DEEP SEA DOCK

Han pasado dos años desde que condujeras a Snake a la muerte y ahora tienes en tus manos el destino de otro agente llamado Raiden. Su inventario está compuesto por los siguientes objetos: **Scope** y **AP Sensor**.

En cuanto tomes el control del muchacho salta al agua y bucea hacia el fondo para hacerte con las **Thermal Goggles**. Emerge y sube de nuevo arriba. Examina la zona para localizar la **Shaver** a simple vista. Para alcanzarla tendrás que utilizar la habilidad de avanzar colgado de las barandillas. Cerca de donde comienzas hay un hueco a ras del suelo por el que puedes arrastrarte y llegar hasta una **Ration**. Dentro de una taquilla encontrarás otra **Ration**. Bien avituallado, pasa por la puerta.

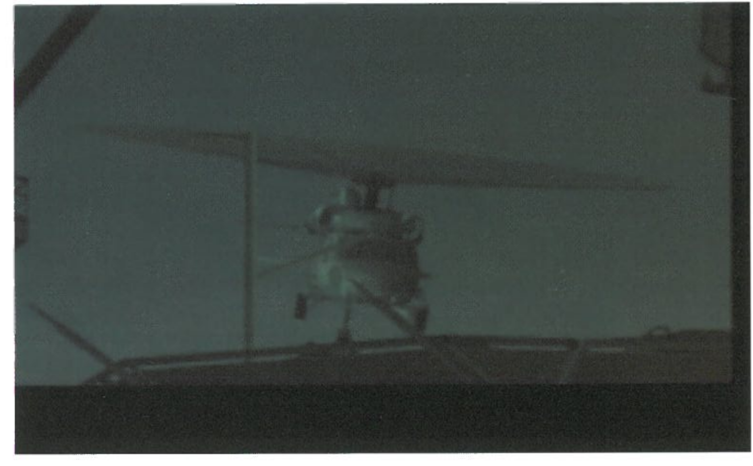
Sigue el pasillo y llega hasta un almacén. Los guardias están



inconscientes así que aprovecha para coger la **Ration** que hay sobre las cajas. Acércate al ordenador que hay en el noreste y rellena tu ficha. Luego tienes que montarte en el ascensor pero mientras llega, los guardias recobran la consciencia. Escóndete y cuando sea el momento oportuno introdúcete dentro.

ROOF

Recoge los ítems que de momento sí puedes usar: **Chaff Grenades** y **Bandage**. Cuando los tengas arrástrate por debajo de la reja noroeste y pasa por la puerta.



PUMP ROOM

Baja las escaleras para localizar el **Nodo** de esta área. Tienes que burlar al guardia que se ha quedado aquí para alcanzarlo. Cuando hayas descargado el mapa de éste área, abre las taquillas que están en la pared izquierda para hacerte con una **Ration**. Tus siguientes pasos deben conducirte a la puerta del final del pasillo de la izquierda.

AB CONNECTING BRIDGE

Cada lado del puente está vigilado por un terrorista. Cuando se aleje el de la izquierda cuélgate de la barandilla y desplázate de esa guisa. Al llegar al otro lado, y sin que te detecte, encarámate y entra en el siguiente edificio.

STRUT B TRANSFORMER ROOM

En cuanto avances un poco se activará una sanguinolenta secuencia protagonizada por un miembro de Dead Cell llamado Vamp, Raiden y un tipo que dice llamarse Iroquois Pliskin. A nosotros nos recuerda a alguien... Cuando recuperes el control de Raiden tendrás en tu inventario la pistola **SOCOM** y los **Cigarettes**.



PARTE 4



Pliskin no tiene muy buen despertar por lo que será mejor que no le molestes. En vez de eso descárgate el mapa del Nodo y recoge la caja de **SOCOM Bullets**. Sube las escaleras y pasa por la puerta del norte. En las taquillas encontrarás más **SOCOM Bullets** y una **Ration**. Cruza la siguiente puerta.



BC CONNECTING BRIDGE

Los SEAL no tienen ninguna oportunidad contra Fortune, otro miembro de Dead Cell. Cuando concluya la escabechina, cruza el puente sin olvidarte de recoger las **Chaff Grenades** y entra en el edificio del final.

STRUT C DINING HALL

Si entras en los lavabos de hombre de la izquierda podrás hacerte con **SOCOM Bullets** mientras que en los de la derecha, el de mujeres, encontrarás **Pentazemin** y munición de momento inservible. Enfila el pasillo para conocer a otro personaje de la trama: Peter Stillman. Al poco rato aparece Pliskin y entre él y tú debéis localizar e inutilizar doce bombas. A ti te tocan seis. Stillman te proporciona la **Card Key Lv. 1**, un **Sensor A** y un **Coolant Spray**.



PARTE 5

Cuando tomes el control de Raiden ve al comedor del oeste y localiza el **Nodo** en la pared norte. Si nescesitas una Ration busca debajo de la mesa más cercana. Encamínate al lavabo de mujeres con el Sensor A activado para ver en el radar una mancha amarilla, signo inequívoco de la cercanía de una bomba. Ésta se encuentra muy bien oculta pero si te colocas frente al espejo y miras en primera persona hacia arriba, la verás reflejada. Utiliza el Coolant Spray para desactivarla. Una vez hecho esto sal del edificio por el sur.

BC CONNECTING BRIDGE

Un Cypher sobrevuela la zona así que inutilízalo con una Chaff Grenade o destrúyelo de un disparo. Luego cruza el puente y entra en el edificio.

STRUT B TRANSFORMER ROOM

Dos terroristas patrullan ahora el edificio. Deshazte primero del que está en el pasillo y luego del que se encuentra en la sala de los transformadores. Ve al extremo noroeste de esta sala para localizar la bomba tras cerrar la puerta que la oculta. Cuando la hayas desactivado abandona el edificio por la puerta del sureste.

AB CONNECTING BRIDGE

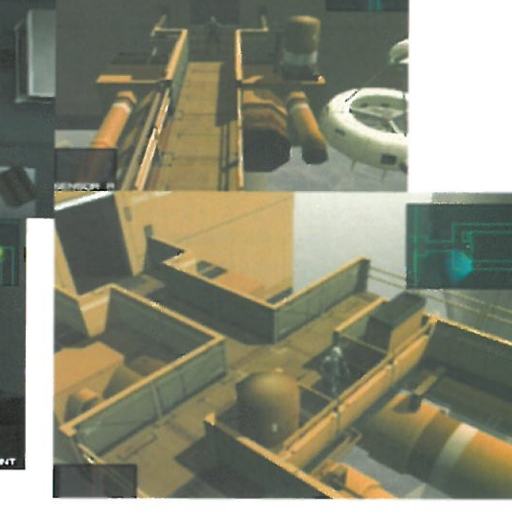
Los dos terroristas han variado la rutina de patrulla. Cuando uno se mueve hacia un lado el otro lo hace en sentido contrario. No vayas a lo loco porque si haces ruido al andar tras uno de ellos te descubrirá. El mejor método es el de cruzar el puente colgado de una de las barandillas. Al llegar al otro lado introdúcete en el edificio.

STRUT A PUMP FACILITY

PUMP ROOM

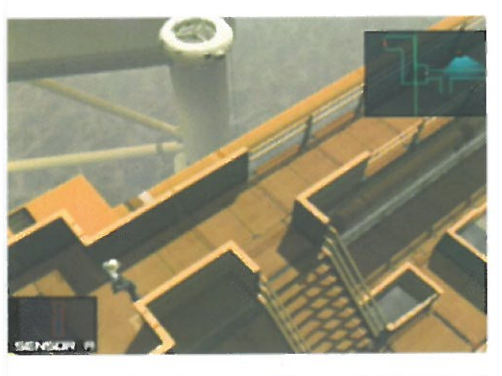
Dentro de las taquillas del suroeste encontrarás **SOCOM Bullets** que ahora sí puedes coger. Ahora que dispones de la tarjeta de seguridad correspondiente pasa por la puerta de nivel 1 que hay en la pared sur para acceder a la habitación donde se encuentra la bomba. También hay un terrorista patrullándola y una cámara de vigilancia bajo la cual verás una caja de **SOCOM Bullets**. Sube las escaleras que hay frente a la cámara y arrástrate por debajo de las tuberías verdes de la derecha.





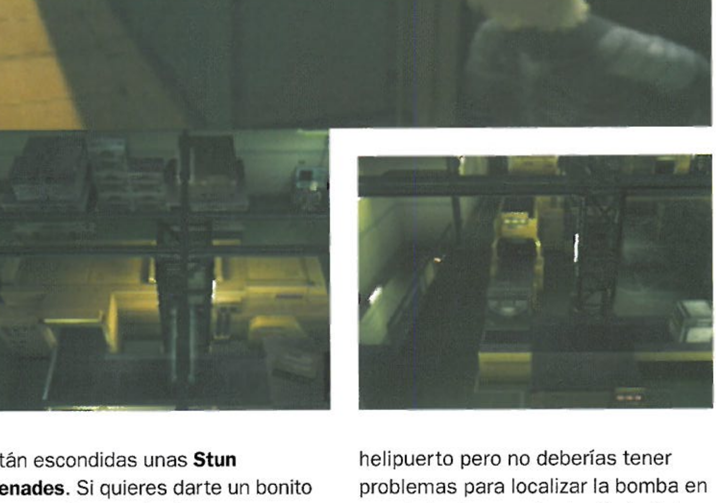
Salta al sur para poder coger la **Cardboard Box 1**. Regresa siguiendo los mismos pasos y utiliza la escalera que hay más al este. Arrástrate y cruza por debajo de las tuberías de la izquierda hasta llegar a la **Ration**. Luego sigue serpenteando por la tubería marrón hacia el sur y llegarás hasta la bomba. Cuando la desactives abandona la habitación y enfila el pasillo más cercano hacia el norte, cruzando la puerta del final.















FA CONNECTING BRIDGE

Este puente está formado por dos partes. La superior la vigila un Cypher mientras que un terrorista ronda las escaleras del norte que comunican ambos niveles. En el extremo sur del puente inferior puedes recoger unas **Chaff Grenades.** Cruza el puente de abajo y entra en el edificio.

STRUT F WAREHOUSE

Más vale que no te cargues al guardia que pronto llegará ya que tiene que informar periódicamente. Escóndete tras las cajas de al lado de la puerta y búrlalo para enfilar el pasillo del sur. Recoge las **Chaff Grenades** del final y luego pasa por la puerta de nivel 1 de la izquierda para hacerte con la **Cardboard Box 2**. Descarga el mapa de este área gracias al **Nodo** y luego registra las taquillas para hallar **Pentazemin** y una **Ration**. Una de las taquillas no se abre pero si la golpeas lo suficiente romperás la puerta para encontrar dentro un **Book**. En la esquina suroeste hay un agujero a ras de suelo. Arrástrate por él ya que comunica con la habitación de enfrente. Es la única manera de alcanzar el **SOCOM Suppressor** y la caja de **SOCOM Bullets**. Salta por encima de las cajas y obtendrás el **Mine Detector**. Vuelve al pasillo y al norte encontrarás objetos que puedes recoger como **SOCOM Bullets** y **Stun Grenades**.

Sube las escaleras del noreste, gira a la izquierda y enfila el pasillo central hacia el sur con cuidado de no ser pillado *in fraganti* por dos terroristas que patrullan este piso. Rodea la zona descubierta central por el este para encontrar en un pasillo lateral **SOCOM Bullets**. Luego dirígete al pasillo que hay más al sureste para hacerte con una Ration. Entra en la habitación y hallarás la pistola **M9** y dos cajas de **M9 Bullets**. Llegó el momento de buscar la bomba. Para acceder a ella ve a la barandilla oeste de la zona descubierta central, cuélgate y déjate caer. Ahora, desactivar la bomba es coser y cantar. Salta por encima de las cajas, sube de nuevo las escaleras y pasa por la puerta más cercana.

EF CONNECTING BRIDGE

En el tejado del edificio de enfrente se ha situado un vigía. Cárgatelo para que no te cause problemas y avanza por el puente. La llamada por CODEC de una persona anónima te advierte sobre la presencia de minas **Claymore** en tu camino. Equípate con el Mine Detector para localizarlas. Para desactivarlas y guardarlas en tu inventario arrástrate hacia ellas por detrás. No vayas por la pasarela de la izquierda sino que continúa hacia el norte para entrar en una nueva zona.

STRUT E MATERIAL DISTRIBUTION FACILITY

PARCEL ROOM

Hay dos terroristas patrullando la zona interior que debes dejar fuera de combate si quieres acceder sin problemas al **Nodo** que se encuentra en el rincón noreste. Cerca verás la **Carboard Box 5** y en el centro de la sala munición que todavía no puedes usar. Bajo las cintas transportadoras están escondidas unas **Stun Grenades**. Si quieres darte un bonito paseo, acércate a la cinta transportadora del sur y súbete a la plataforma. Si te metes dentro de la caja que acabas de coger, la cinta se parará. Colócate sobre ella y te llevará a una sala anexa donde está la **Digital Camera**. Utiliza el mismo truco para regresar a la habitación anterior y sube las escaleras del este.

HELIPORT

Avanza un poco para ver a la 'nueva' Olga. Acaba de subir las escaleras cuando recuperes el control de Raiden. Dos terroristas patrullan el helipuerto pero no deberías tener problemas para localizar la bomba en uno de los trenes de aterrizaje del Harrier allí estacionado. Desactívala y explora la zona para encontrar la **Cardboard Box 3** y **Stun Grenades**. Luego baja las escaleras y si sigues la pasarela hacia el oeste hasta el final podrás hacerte con minas **Claymore**. Regresa para entrar de nuevo en el edificio.

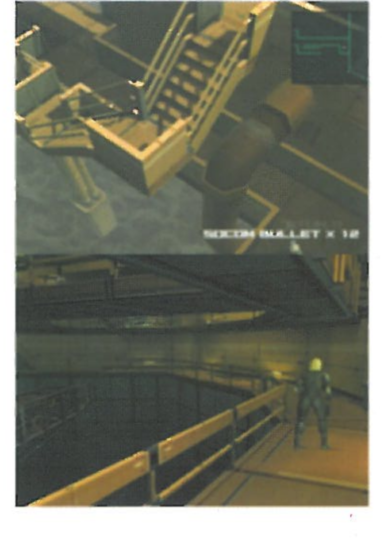
PARCEL ROOM

Baja las escaleras y cruza la sala para pasar por la puerta del noroeste con cuidado de no ser detectado por los terroristas.









DE CONNECTING BRIDGE

Otro puente de dos pisos. En el inferior encontrarás **Stun Grenades** y **Socom Bullets**, aparte de un guardia que lo patrulla. Crúzalo y pasa por la puerta del final.

STRUT D SEDIMENT POOL

El **Nodo** se encuentra bastante cerca de la puerta así que no tendrás dificultades para descargar el mapa de esta zona. Quienes sí te plantearán algún problema son los tres terroristas, sobre todo el que patrulla el piso de abajo ya que informa regularmente por radio. La bomba la encontrarás en el otro extremo de este nivel, oculta bajo una tapa del suelo. Por el camino podrás hacerte con **M9 Bullets**. Cuando la hayas desactivado (es la última) sube al piso de arriba para recoger la **Ration** y la caja de **SOCOM Bullets**. Luego abandona el edificio por la puerta del suroeste.

CD CONNECTING BRIDGE

¡Cuidado! Una cámara de vigilancia se encuentra justo a tu lado. Además un terrorista patrulla el puente superior. Una última advertencia: el puente de abajo no es muy estable. Accede al edificio de enfrente.

STRUT C DINING HALL

Vuelve a la cocina y en el escondite de Peter Stillman localizarás el **Sensor B**. Al cogerlo se pondrá en marcha una cuenta atrás de 400 segundos, tiempo en el que debes localizar y desactivar una bomba situada en STRUT A PUMP FACILITY. Si eres de los que no se estresan con estas cosas, busca en el lavabo de mujeres una caja de **M9 Bullets**. Luego abandona con celeridad esta zona por la puerta del sur.

BC CONNECTING BRIDGE

Lanza enseguida una Chaff Grenade para no perder tiempo con el Cypher. Y cruza a toda velocidad el puente sin perder ni un segundo.

STRUT B TRANSFORMER ROOM

Dos nuevos terroristas patrullan el edificio. Si quieres recoger una caja de **M9 Bullets** la encontrarás en la habitación de los transformadores, pero no te entretengas mucho y alcanza el siguiente puente.

AB CONNECTING BRIDGE

No te llevará mucho tiempo alcanzar el otro extremo. En cuanto llegues, pasa enseguida al interior.

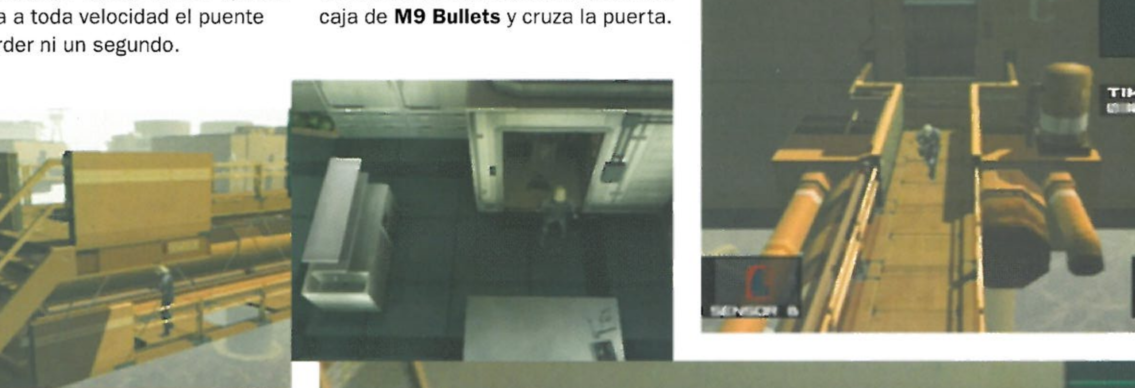
STRUT A PUMP FACILITY

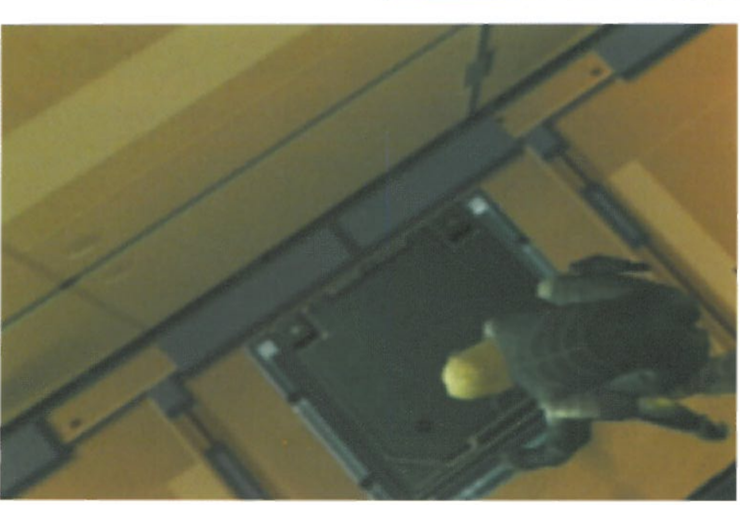
PUMP ROOM

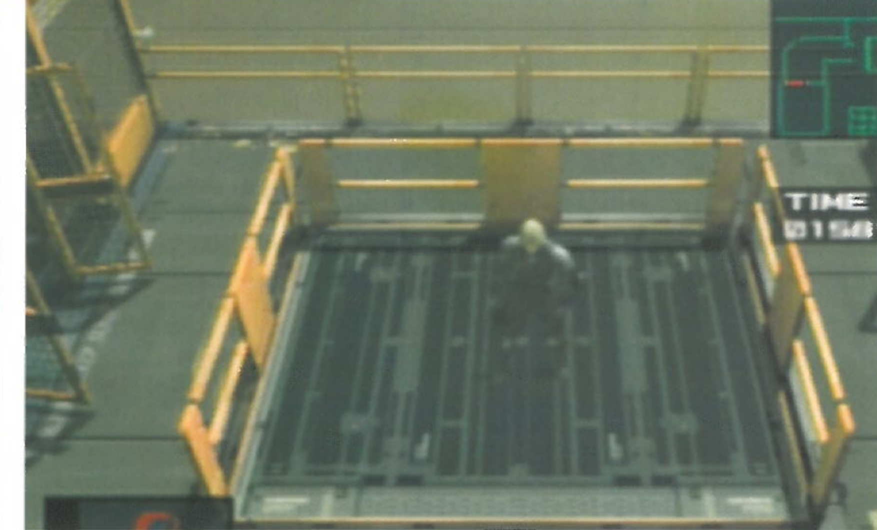
Debajo de la mesa que hay cerca del **Nodo** se oculta una caja de **M9 Bullets**. Si te queda poco tiempo ignórala y sube rápidamente las escaleras del lado este. Hazte con la caja de **M9 Bullets** y cruza la puerta.

ROOF

Recoge las **Chaff Grenades** y asegúrate de que no te ve el guardia cuando te montes en el ascensor. Si andas sobrado de segundos puedes cargártelo y recoger la caja de **M9 Bullets** que está al sur. Cuando te encuentres descendiendo, te enterarás por el CODEC de la muerte de Stillman.











DEEP SEA DOCK

Recoge si quieres la **Ration** y las cajas de **SOCOM Bullet** antes de pasar por la puerta del suroeste. Sigue el pasillo y te encontrarás en la habitación inicial de este capítulo. ¡Te hallas a escasos metros de la bomba! Su situación es algo complicada: bajo el mini-submarino que cuelga sobre el agua. Desactívala con el Coolant Spray y sin tiempo para nada más Campbell se comunica contigo por CODEC. De regreso a la sala del ascensor te encontrarás cara a cara con la carismática **Fortune**.







El ascensor llega, pero con Vamp dentro de él. Raiden no desiste en atacar a Fortune y un disparo dirigido a ella va a parar a un 'lugar' inesperado. Este hecho proporciona al chico la oportunidad de montarse en el ascensor.

ROOF

Al llegar al tejado se inicia una nueva cuenta atrás de 400 segundos. Activa el Mine Detector para localizar las minas **Claymore** y pasa por cualquiera de las puertas.

PUMP ROOM

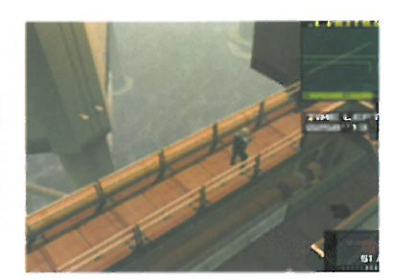
Sin tiempo que perder enfila el pasillo que conduce al puente que conecta con la estructura F, es decir, el de la derecha.

FA CONNECTING BRIDGE

No pierdas tiempo yendo por el puente de abajo y llega al edificio de enfrente por el que hay arriba.

STRUT F WAREHOUSE

Cuanto menos segundos inviertas en deshacerte de los guardias, mejor. Cruza este nivel sin que te vean y pasa por la puerta situada al noroeste.



FORTUNE

No vale la pena disparar contra esta mujer ya que sólo conseguirás desperdiciar munición. En vez de eso procura no recibir ningún impacto directo de su juguetito. Colócate lo más alejado de ella que puedas y evita ser aplastado por las vigas que te puedan caer encima. No te mantengas mucho rato en un mismo lugar ya que los disparos de Fortune acabarán por destrozar cualquier parapeto que creas seguro. Cuando recibas una llamada por el CODEC el combate habrá finalizado.





EF CONNECTING BRIDGE

El vigía que se encuentra justo sobre ti puede dar la alarma si te ve. Cárgatelo desde una posición algo avanzada y alcanza la siguiente zona lo más rápido que puedas.



STRUT E MATERIAL DISTRIBUTION FACILITY

PARCEL ROOM

No es el momento de ponerse a contemplar cómo se desplazan las cajas sobre las cintas transportadoras así que sube las escaleras del este.



HELIPORT

Asciende las escaleras metálicas, recoge la caja de **SOCOM BULLETS** y desactiva la bomba que se encuentra justo en el centro del helipuerto. Por fin conoces al tipo que tantos quebraderos de cabeza te ha dado: **Fatman**. **(Ver Recuadro)**

El tipejo acaba muriendo, no sin antes dejar un último regalo en forma de bomba que oculta bajo su cuerpo. Dispones de un minuto y medio para arrastrarlo e inutilizar cuanto antes los explosivos.



FATMAN

Gracias a los patines se mueve a mayor velocidad que tú y es capaz de tumbarte si se te ocurre colocarte en su camino. Como no podría ser de otra manera, te volverá loco colocando bombas a diestro y siniestro que deberás localizar y desactivar antes de que estallen. Equípate con el Sensor A en una mano y en la otra turna el Coolant Spray con la pistola SOCOM. Espera a que esté parado burlándose de ti para golpearle hasta dejarle aturdido. Cuando intente incorporarse dispara contra su calva cabeza. El tipo no es manco y también utiliza, con algo de torpeza, su pistola. De todas maneras, al final acabará derrotado a tus pies.







PARTE 6



Recoge los ítems desperdigados por el helipuerto si no lo hiciste antes durante el combate. Cuando te acerques a las escaleras hará su aparición estelar: ¡Cyber Ninja! Generosamente te proporciona la **Card Key Lv. 2**, un **Field Uniform** y un **Phone**. Lógicamente desaparecerá sin que te des cuenta. Baja las escaleras e introdúcete de nuevo en el edificio.

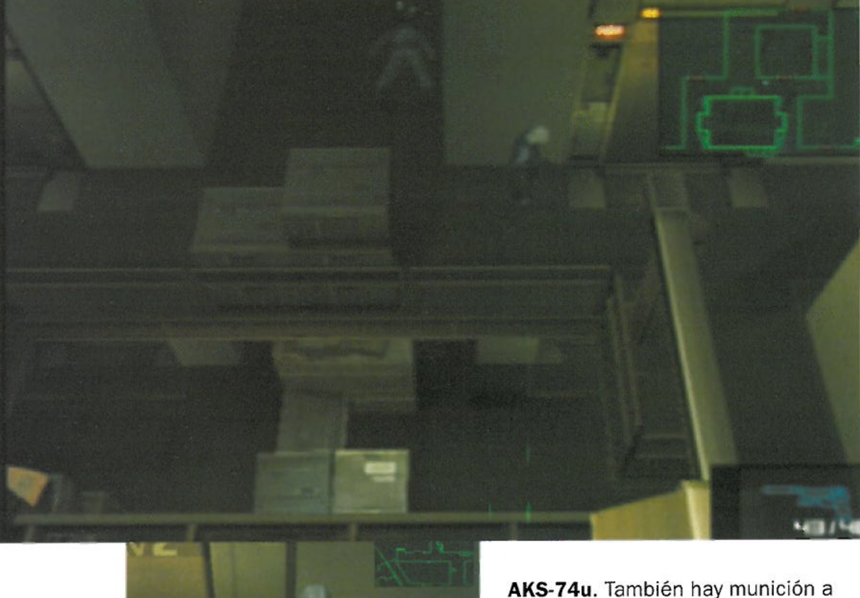
PARCEL ROOM

Desciende las escaleras y cruza la puerta del sudeste.

EF CONNECTING BRIDGE

Unos Cyphers se han unido al vigía del tejado del edificio de enfrente. A estas alturas no deben suponer ningún obstáculo, así que entra fácilmente en el almacén.







STRUT F WAREHOUSE

Con la nueva tarjeta de seguridad tienes acceso a nuevas salas. En el piso de arriba busca una habitación de nivel de seguridad 2 en el lado este. Dentro encontrarás minas **Claymore** y explosivos **C4** por un tubo. En el suroeste hay otra sala a la que puedes entrar. Vigila con los sensores infrarrojos si no quieres acabar hecho chamusquina. Dispara al detonador que se encuentra sobre el armario para hacerte con el rifle **M4** y las dos cajas de **M4 Bullets**. En el piso de abajo, hay dos puertas en la pared norte que conducen a la misma sala. Dentro encontrarás el objeto que andas buscando: el rifle **AKS-74u**. También hay munición a porrillo en forma de una caja de **SOCOM Bullets**, otra de **M4 Bullets** y tres de **AKS-74u Bullets**. Abandona el edificio por el lugar por el que entraste.

EF CONNECTING BRIDGE

Ya cuentas con todo lo necesario para acceder al SHELL 1 CORE. Avanza por el puente y desvíate para enfilar la pasarela de la izquierda. Pásala corriendo y sin detenerte porque es bastante inestable. Al final encontrarás una caja de **AKS-74u Bullets**. Antes de entrar equípate con el Field Uniform y el AKS-74u. Estás avisado.

SHELL 1 CORE

1F

La cámara de vigilancia que hay al lado no activará la alarma si te enfoca, ni tampoco las tres que hay en el siguiente pasillo. Con los terroristas es distinto. Si chocas con alguno de los tres que patrullan el pasillo o el resto del complejo te descubrirán. Ve hacia el sur y entra en los vestuarios. Descarga el mapa gracias al **Nodo** y recoge las **Chaff Grenades**. Una exploración concienzuda de las taquillas te proporcionará minas **Claymore**, explosivos **C4**, **M9 Bullets** y **M4 Bullets**. Pasa por la puerta que hay frente a la que utilizaste para entrar para ir a parar a un pasillo menos vigilado. Dirígete al norte y luego a la derecha. Llama al ascensor y no deberías tener ningún problema cuando te examine la cámara. Cuando estés dentro marca B2.

B2 COMPUTER ROOM

Cruza la puerta corredera del este y baja el pasillo recogiendo una **Ration** por el camino. Dentro de una taquilla encontrarás M9 **Bullets**. En las taquillas del pasillo oeste hay **SOCOM Bullets** y **M4 Bullets**. La sala de ordenadores está custodiada por tres terroristas y ¡un loro! Activa el **Nodo** y recoge la

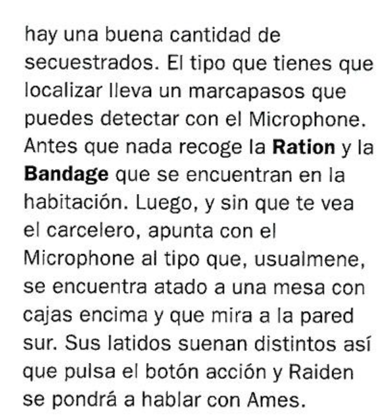












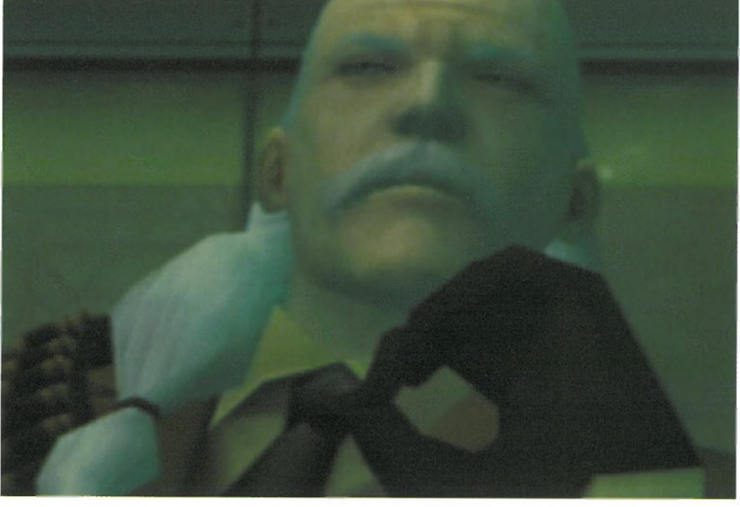


Cardboard Box 4, la caja de **AKS-74u Bullets** y, sobre todo, el **Microphone**. Regresa al ascensor y pulsa B1

B1
Entra en la habitación de la derecha para encontrar el **Nodo** de este piso y una **Ration** dentro de la taquilla. Vuelve fuera y sigue el pasillo para hacerte con una caja de **M4 Bullets**. Abre las taquillas para obtener **Stun Grenades** y **SOCOM Bullets**. De los tres terroristas que hay en este piso, dos se quedan en la sala de descanso mientras que otro realiza una ronda. Sigue a este último y agárralo del cuello cuando pase cerca de la máquina que realiza los exámenes retinales. Acerca al tipo a la máquina y tendrás vía libre a la sala donde encierran a los rehenes. Localizar al guardaespaldas del presidente no es tarea fácil ya que hay una buena cantidad de secuestrados. El tipo que tienes que localizar lleva un marcapasos que puedes detectar con el Microphone. Antes que nada recoge la **Ration** y la **Bandage** que se encuentran en la habitación. Luego, y sin que te vea el carcelero, apunta con el Microphone al tipo que, usualmene, se encuentra atado a una mesa con cajas encima y que mira a la pared sur. Sus latidos suenan distintos así que pulsa el botón acción y Raiden se pondrá a hablar con Ames.

Durante la secuencia, tienes que mover el Microphone de izquierda a derecha si quieres enterarte con claridad de la charla que mantiene Ocelot, Solidus y Olga. Por su parte, Ames te proporciona la **Card Key Lv. 3**. Cuando recuperes el control de Raiden, equípate en seguida con el rifle AKS-74u y ni se te ocurra moverte mientras se acerca Revolver Ocelot. Cuando acabe la cuenta atrás dará comienzo una nueva secuencia que acabará con Raiden sin capucha y con el estado de alerta activado.







PARTE 7

Olvídate de pasar inadvertido o de avanzar por la fuerza.
En vez de eso métete en la habitación del **Nodo** mientras esperas que se calmen los ánimos. Procura no ser detectado por el terrorista que patrulla la zona y toma el ascensor para subir a la planta de arriba.

1F
Dirígete a la salida por el pasillo oeste que es el menos concurrido, pasando por los vestuarios. Si te preocupan las cámaras de vigilancia, dispáralas o inutilízalas con una Chaff Grenade.

EF CONNECTING BRIDGE
Cárgate a los Cyphers y al vigía apostado en el techo del edificio de la izquierda antes de pasar corriendo la inestable pasarela. Luego dirígete al sur.









STRUT F WAREHOUSE

Llegó el momento de utilizar la recién adquirida tarjeta de seguridad. La habitación de nivel 3 que se encuentra al oeste de la zona central descubierta guarda el lanzagranadas *RGB6* y dos cajas de **RGB6 Bullets**. Al sur hay dos salas en las que ahora puedes entrar. Una está al este y almacena el rifle de francotirador **PSG1** y dos cajas de **PSG1 Bullets**. Busca el hueco a ras del suelo y alcanza arrastrándote un nuevo arma: el rifle **PSG1-T**. La última habitación la localizarás en el oeste. Entra para conseguir tres cajas de **Grenades**, una de **SOCOM Bullets** y otra de **PSG1-T Bullets**. Bien pertrechado, vuelve al puente anterior.

EF CONNECTING BRIDGE

Crúzalo sin prisa pero sin pausa y entra en el edificio de enfrente.

STRUT E MATERIAL DISTRIBUTION FACILITY

Parcel Room

Bajo unas cintas transportadoras hay una caja de **M4 Bullets** que ahora sí puedes recoger. Abandona el edificio por la puerta noroeste.

DE CONNECTING BRIDGE

Dos soldados patrullan el puente inferior y otro está apostado más arriba. Llega al siguiente edificio tras deshacerte de ellos.

STRUT D SEDIMENT POOL

Gracias a la tarjeta de seguridad de nivel 3 puedes cruzar la puerta que hay al norte.

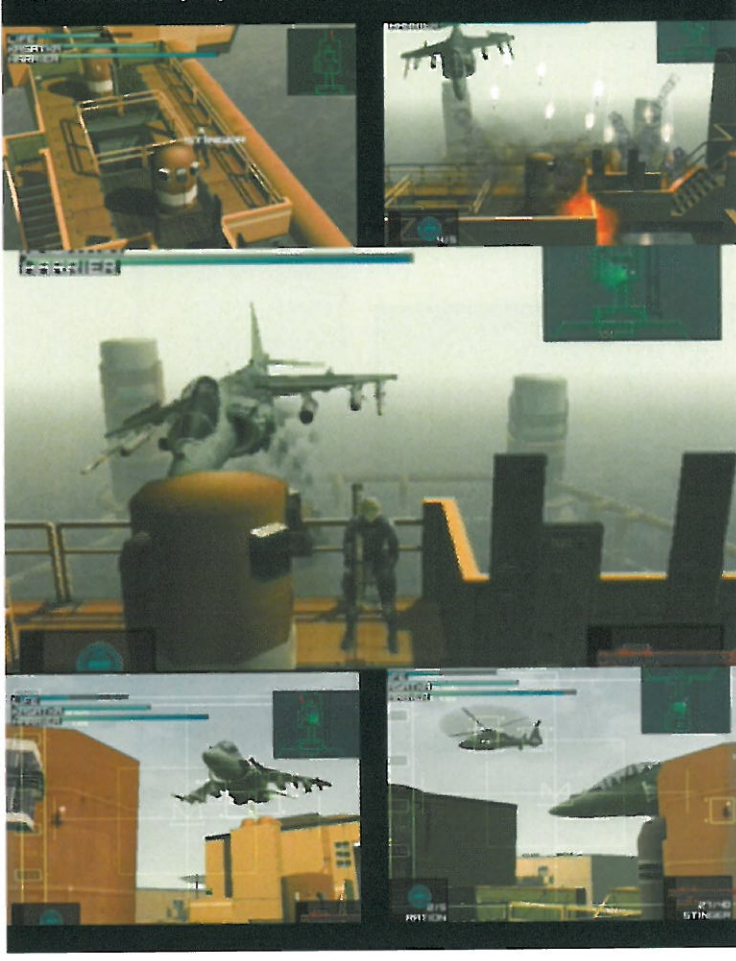
SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE

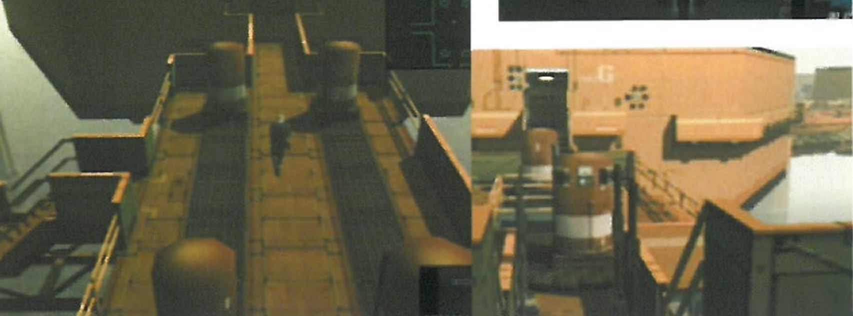
Como le dice Pliskin a Raiden, el puente está plagado de explosivos.



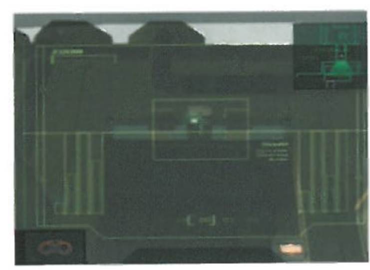
HARRIER

Recoge el lanzamisiles Stinger y la caja de Stinger Bullets que ha dejado caer Pliskin desde el helicóptero. A menos que te vayan muy mal las cosas, Pliskin se limitará a proporcionarte apoyo logístico lanzando comida y munición. ¡Ni se te ocurra disparar al helicóptero! No dejes de moverte y párate únicamente para lanzar un misilazo al caza de Solidus cuando lo tengas a tiro. Éste tampoco te proporcionará un blanco fácil así que aprovecha bien las oportunidades que se te presenten. El Harrier cuenta con diversos ataques bastante dañinos. Se alejará para sobrevolar a gran velocidad el puente mientras dispara una ráfaga de proyectiles así que búscalo en el horizonte mientras se acerca y dispárale un zambombazo para desestabilizarlo. También puede aparecer desde abajo y lanzar una ondanada de misiles o disparar ininterrumpidamente su devastadora ametralladora. Un curioso ataque consiste en colocarse sobre Raiden y dañarle con los propulsores horizontales. Un buen lugar donde esconderse momentáneamente es el puente inferior, pero no abuses de esta táctica porque incluso ahí eres vulnerable.











Para salir indemne tienes que localizar y destruir 10 detonadores utilizando la pistola SOCOM y/o el rifle PSG-1. Te indicamos la situación de cada uno de ellos.

1º Justo enfrente de Raiden.
2º A la izquierda del primer tramo de escaleras.
3º Al lado del anterior.
4º A la izquierda de la entrada del edificio de enfrente.
5º A la derecha de la entrada del edificio de enfrente.
6º Sobre la puerta que acabas de cruzar
7º Oculto tras la bandera que ondea al fondo a la izquierda.
8º En el rincón noroeste de la zona central del puente
9º En el Cypher que sobrevuela el tejado del edificio de enfrente.



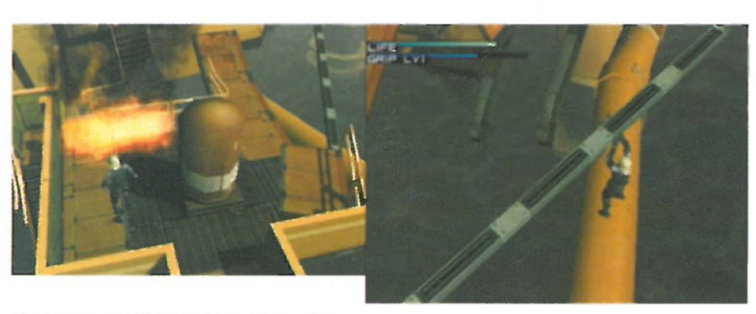
10º Lo encontrarás oculto tras el grupo de gaviotas que hay a la izquierda, un poco más abajo de la entrada del edificio de enfrente. Cuando hayas desactivado los explosivos avanza por el puente para conocer a Solidus Snake. No sólo tendrás el placer de saludarle sino que deberás enfrentarte al vehículo que pilota: un avión **Harrier**. **(Ver Recuadro)**



El Harrier cae al agua pero es rescatado *in extremis* por otra máquina aún más mortífera. ¡Contempla el bonito espectáculo!



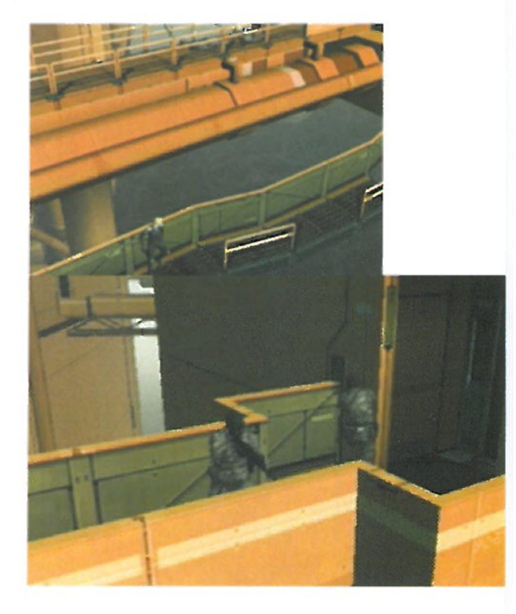
PARTE 8

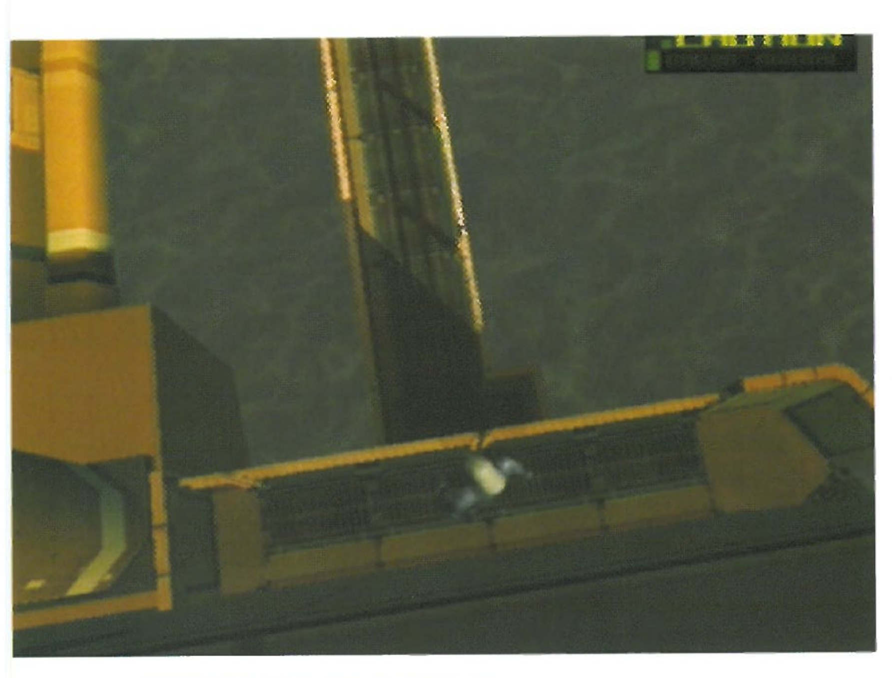


El puente está en ruinas pero aún así puede cruzarse. Antes puedes utilizar el Coolant Spray como improvisado extintor para apagar el fuego cercano. Baja las escaleras que cuelgan en busca de una **Ration** pero sube enseguida ya que se desplomarán. Luego cuélgate del hierro que sobresale por la derecha y avanza a pulso para dejarte caer sobre la tubería. No corras por ella ya que los excrementos de gaviota son bastante resbaladizos. Puedes alcanzar los objetos del lado izquierdo gracias a un salto acrobático desde la tubería pero asegúrate de estar bien alineado antes de intentarlo. Si lo consigues, recoge las cajas de **PSG1 Bullets** y **PSG1-T Bullets** y luego apaga el fuego para poder alcanzar el **AKS-74u Suppressor**. La entrada al edificio está bloqueada así que rodéalo rápidamente por la pasarela de la derecha ya que el suelo no es muy firme. Déjate caer al puente de abajo al llegar al final.

LG CONNECTING BRIDGE

Aparecerán dos soldados en la parte superior por lo que debes deshacerte de ellos antes de que te localicen. Tienes que sortear dos tramos deteriorados del puente. Para cruzar el primero avanza de lado con la espalda pegada a la barandilla y para superar el segundo cuélgate. Sube las escaleras de mano del final.









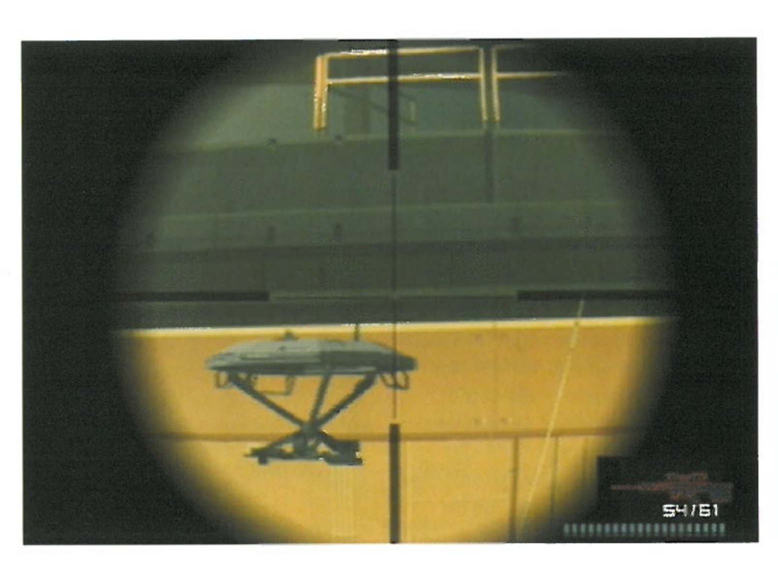
STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILICTY

Perimeter

Recorre la pasarela sin ser visto por los soldados que patrullan el interior del edificio. Tarea nada fácil ya que algunos tramos se desplomarán por tu peso. No te precipites y corre sólo cuando estés seguro de que no te verán. Si algún terrorista se acerca demasiado, túmbate sobre una zona que sea segura. Cuando llegues al tramo de la pasarela desaparecida, avanza pegado a la pared y de cuclillas si es necesario. Llega hasta el final y déjate caer sobre la pasarela perpendicular.

KL CONNECTING BRIDGE

Recoge la caja de **AKS-74u Bullet** y llega hasta el otro extremo para hacerte con una **Ration**. Vuelve hacia atrás y sube las escaleras que hay a mitad de camino. Destruye los Cyphers para no pasar agobios y examina los extremos de este puente en busca de **SOCOM Bullets**, **PSG1 Bullets** y **Chaff Grenades**. No podrás entrar en ninguno de los dos edificios así que colócate al borde de la pasarela cortada y salta acrobáticamente al otro lado. Anda de lado el siguiente trozo deteriorado y pasa por la puerta del final.



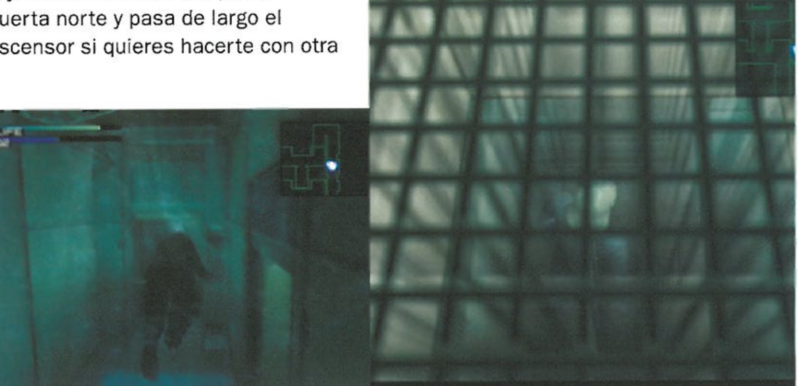
SHELL 2 CORE

1F AIR PURIFICATION ROOM

De nuevo tendrás mover intuitivamente el Microphone de izquierda a derecha si deseas seguir la conversación de Olga. Cuando recuperes el control total de Raiden baja las escaleras para hacerte con una caja de **SOCOM Bullets** y otra de **M9 Bullets**. Subes las escaleras de la izquierda para conseguir una **Ration**. No entres todavía en la habitación de la derecha pero sí que puedes hacerte con las **Chaff Grenades** que se encuentran al final del corto pasadizo de la izquierda. Sigue el pasillo hacia el norte y busca en la habitación de la esquina el **Nodo**. También localizarás una caja de **M4 Bullets**. Sal por la puerta norte y pasa de largo el ascensor si quieres hacerte con otra caja de **M4 Bullets**. Móntate en el elevador y baja al piso de abajo.

B1 FILTRATION CHAMBER Nº 1

El **Nodo** de este piso está convenientemente situado al lado del ascensor. Métete en el agua y Campbell te explicará los principios básicos del buceo vía CODEC. Es conveniente que sepas que las zonas marcadas de azul en el radar son lugares donde podrás recuperar oxígeno si buceas hacia arribas. Sumérgete al doblar la esquina y bucea todo recto hacia el sur para encontrar el lanzamisiles **NIKITA**. Si necesitas tomar aire nada hacia arriba o a mitad del pasillo. Luego regresa al ascensor y sube al piso de arriba.





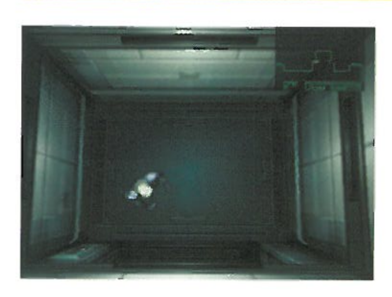




1F AIR PURIFICATION ROOM
Ve a la habitación que pasaste de largo anteriormente y dispara a las dos cámaras de vigilancia. Salta para hacerte con la caja de **NIKITA Bullets** y encárate a la pared norte. Dispara uno de estos misiles y dirígelo en primera persona por el conducto de ventilación de enfrente. Haz que gire a la derecha para que el misil entre en la celda del presidente y luego dirígelo al rincón de enfrente para hacerlo impactar contra los generadores eléctricos.

Abandona la sala, cruza el pasillo del sur sin olvidarte de hacerte con la caja de **NIKITA Bullets** y luego ve hacia el norte. La entrada a la habitación donde retienen al presidente ha dejado de estar electrificada así que entra sin miedo para intentar rescatarle. Antes de morir asesinado te entrega la **Card Key Lv. 4** y un **MO Disc**.

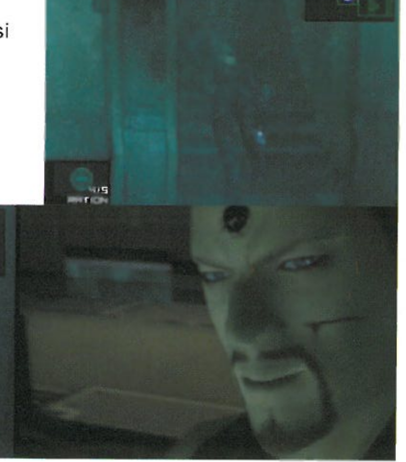
PARTE 9



Cuando vuelvas a tomar el control de Raiden recoge la caja de **SOCOM Bullets** y sal de la habitación. Tras las charlas por el CODEC regresa al ascensor y baja al piso de abajo.

B1 Filtration Chamber Nº 1
Hay que bucear de nuevo. Esta vez gira al oeste en la intersección y busca en una sala abierta del sur las **N.V.G.** Al final del pasillo podrás tomar aire. Bucea en dirección sur por el siguiente pasillo y gira al este en cuanto puedas. Al llegar a la mina desvíate hacia el sur y bucea hasta el final. Luego gira al este, recoge si lo deseas la caja de **M4 Bullets** y sigue buceando un nuevo pasillo hacia el sur obstaculizado por dos minas. Al final podrás recuperar oxígeno que buena falta te hace. Abre la puerta del oeste sin asustarte mucho por lo que aparecerá y cruza la sala llena de chatarra. Tienes que alcanzar y abrir la puerta que hay al oeste pero si necesitas tomar una bocanada de aire podrás hacerlo en tres lugares diferentes. Una vez superada esta sala asciende para tomar aire y de paso una **Ration**. Bucea hacia las escaleras del norte y emerge para andar hasta la puerta. Pese a ser de nivel de seguridad 4 puedes abrirla.

B1 Filtration Chamber Nº 2
Lo que te espera dentro no te parecerá muy agradable. Destaca por su agilidad, su bebida preferida es de color rojo y lleva perilla. Sí, se trata de Vamp. **(Ver Recuadro)**



VAMP

Si andas escaso de munición y comida, la zona está llena. En realidad, este tipo no es tan rápido como parece y, a menos que le rodee un misterioso aura de energía, tus disparos le dañarán. Evita por todos los medios caer en el agua ya que la muerte es inmediata. Existen algunos truquillos para sacar ventaja. Sin embargo, cuando él se sumerja deja caer un par o tres de granadas para reducir su resistencia. Esto le obligará a emerger. Si lo hace en la zona inferior podrás alcanzarle sin problemas. Si lo hace en la superior será más complicado ya que se moverá de un lado a otro mientras lanza sus mortales cuchillos. En este caso más vale ser bruto que mañoso: endílgale un misil Stinger y ya verás la pupa que le hace. Si el tipo merodea la parte de abajo no dejes de moverte y evita que se te acerque a menos que quieras recibir una puñalada trapera. Cuando le hayas inflingido bastante daño lanzará unos extraños cuchillos que alcanzarán tu sombra y no podrás moverte. Para que esto no ocurra dispara a los cuatro focos de la habitación y ya no habrá luz que te haga sombra.



Cuando perezca en el agua, cuélgate en la barandilla norte y desplázate lateralmente para hacerte con una **Ration**. Luego abandona la sala por la puerta del noreste para toparte con otra **Ration** y sumérgete en el agua para bucear por una nueva zona. En la salita del norte hay una caja de **AKS-74u Bullets** protegida por una mina. Dirígete hacia el este sin hacer estallar otra mina y toma aire al final del pasillo. En la sala del norte se encuentra la útil **Body Armor** y en la del sur una caja de **PSG1-T Bullets**. Enfila el pasillo paralelo al que te conduce a la armadura y sube las escaleras para dejar de bucear durante un rato. Dentro de la sala está el **Nodo** de este piso. Recoge la caja de **Pentazemin** y registra los armarios de la izquierda en busca de un **Book** y de dos cajas de **C4**. Dentro de un armario al norte está escondida Emma, la hermanastra de Otacon. Pese a su hidrofobia, Raiden conseguirá hacerle entrar en razón para que le acompañe.



PARTE 10







Si bucear no es moco de pavo imagínatelo con alguien agarrado a tu cuello. La principal pega es que Emma no puede aguantar tanto la respiración como Raiden por lo que deberás tomar aire con más frecuencia. Bucea de vuelta por donde viniste, es decir, rodea la esquina y ve hacia el sur por el pasillo. Emerge en la zona oxigenada y luego bucea este pasillo hacia el oeste hasta el final. Rodea la esquina y sube las escaleras. La niña se ha empeñado en no andar ella sola así que cógela de la mano manteniendo pulsado el botón acción y arrástrala hasta la sala donde te enfrentaste al terrible enemigo Vamp.

Tras un merecido descanso en el que se produce el reencuentro de los hermanos Emmerich, vuelve a obligar a anadar a la chica aunque ni se te ocurra acercarte al lado oeste ya que está plagado de minas **Claymore**. En vez de eso cruza la puerta del sur.

B1 FILTRATION CHAMBER Nº 1

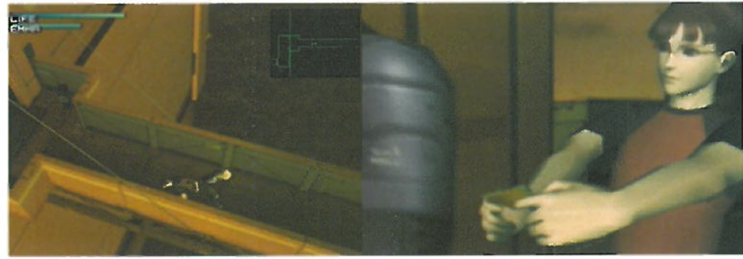
Cuando la pareja deje de parlotear vuelve a sumergirte con Emma agarrada al cuello. Pasadas las escaleras puedes tomar aire. Luego gira al este y atraviesa la habitación repleta de hierros. Al llegar al otro lado dirígete al norte sin tocar las minas y luego gira al oeste. Sigue el pasillo en dirección norte y luego vira al oeste al llegar a la mina. Bucea el siguiente pasillo hacia el norte, luego al oeste hasta el fondo y un poco más al norte para alcanzar las escaleras. Una vez en tierra firme llama al ascensor, y para que la chica entre, o bien te lías a rociar bichos con el Spray, o la agarras del cuello para meterla dentro. Al fondo del pasillo hay una caja de **M4 Bullets** por si te interesa. Sube al primer piso.

1F AIR PURIFICATION ROOM

A medidas que avances con Emma en dirección a la salida irán apareciendo terroristas en este piso así que anda con cautela. Deja a la muchacha en el ascensor y deshazte primero del que que se encuentra en la sala del Nodo. Recoge la caja de **SOCOM Bullets** y luego encárgate del que patrulla el corredor del oeste. Agarra a la chica y métela en la habitación desde la que disparaste el misil Nikita. Aquí estará a salvo. Al final del corredor oeste verás otra caja de **SOCOM Bullets** y, tirado en un rincón del pasillo, **Pentazemin.**

Al acercarte a las escaleras saldrá un terrorista del ascensor. Que no te pille por sorpresa. Deshazte de los dos terroristas que te encuentras si bajas las escaleras y por el pasillo que hay más al este verás a otro. Si entras en la habitación donde encerraban al presidente encontrarás varios ítems: **Ration**, **M9 Bullets**, **PSG1 Bullets** y **AKS-**







74u Bullets. Regresa a por Emma ahora que está despejado el camino y sal por la puerta del este.

KL CONNECTING BRIDGE

Al salir al aire libre te esperan más objetos con los que llenar el inventario: **Ration**, **PSG1 Bullets** y **Chaff Grenades**. Deshazte de los Cyphers antes de cruzar con Emma la pasarela que ¡se ha reparado milagrosamente! Al llegar a la intersección aparecerá un soldado por el norte. Liquídalo y apaga el fuego que hay más al sur. Sigue esa dirección y al llegar a la puerta, la muchacha se acuerda de que lleva encima la **Card Key Lv. 5**. ¡Bendita sea!

STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILITY

En el otro extremo del pasillo hay una caja de **SOCOM Bullets**. Dos guardias patrullan un estrecho corredor, muy cerca uno de otro. Para no alertarlos, duerme al más alejado y, cuando el otro se acerque para comprobar qué le ocurre, dispárale a la cabeza. Luego agarra a Emma y llega hasta la puerta del otro lado del corredor. Ábrela, meteos los dos dentro y acércate a la trampilla del suelo. Ambos iniciarán un laaargo descenso.



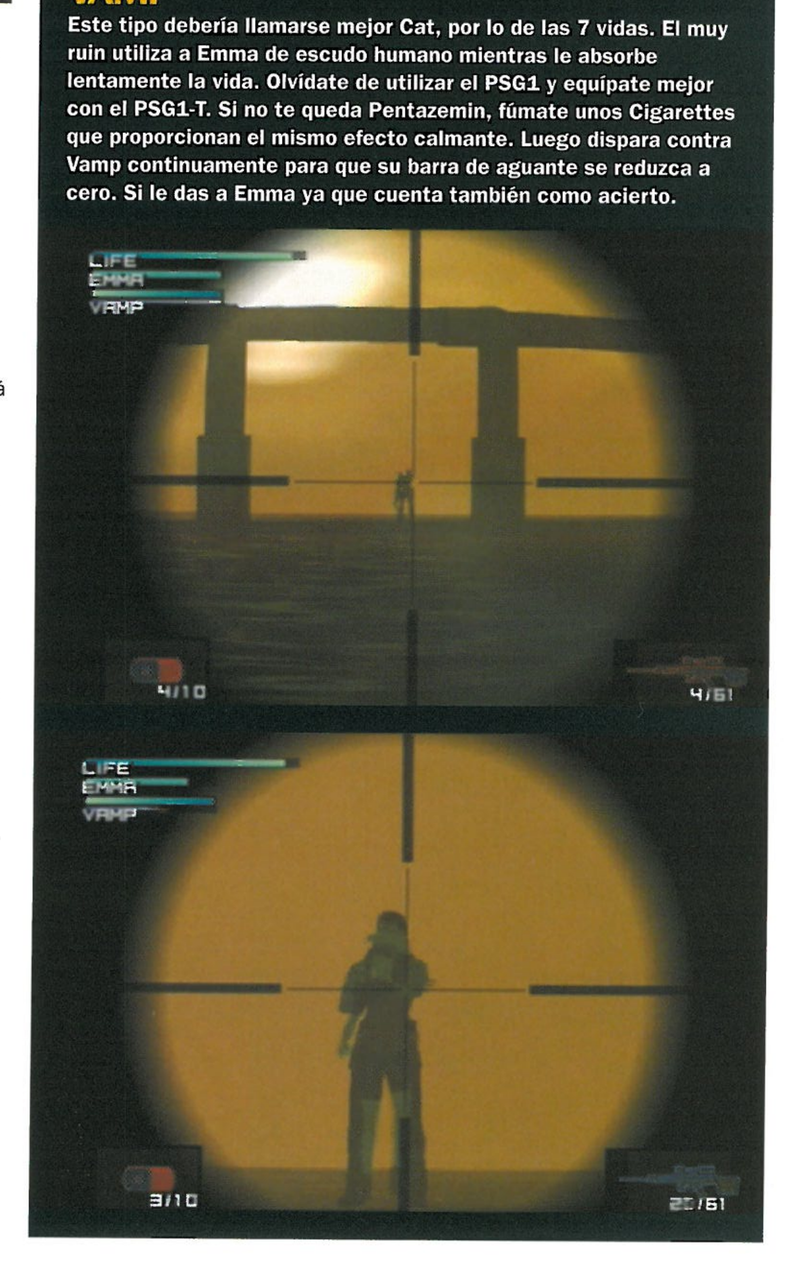
STRUT L OIL FENCE

Lo que viene a continuación puede resultar complicado si te falla la puntería. Debes cubrir el avance de Emma con tu rifle PSG1. No te preocupes por la munición ya que irá apareciendo al lado por arte de magia en cuanto andes escaso de ella. Equípate con las Thermal Goggles, echa mano de las pastillas de Pentazemin para calmar los nervios y eleimina las minas Claymore que obstaculizan el primer tramo que debe andar la muchacha. No te fíes ya que aunque una zona parezca limpia, en cualquier momento puede aparecer un Cypher o un soldado irrespetuoso con el sexo femenino. En cuanto la chica haya superado el primer tramo, Snake se pondrá en contacto contigo para decirte que ha ocupado una posición desde la cual puede ayudarte. No dudes en llamarle ya que tiene muy buena puntería y te quitará mucho trabajo. Tú vigila los Cyphers y elimina el resto de minas Claymore del camino. Cuando parezca que Emma esté a salvo, vuelve alguien que creías muerto: Vamp. **(Ver Recuadro)**

Snake se encarga de la muchacha, quien parece bastante malherida. Tras hablar por CODEC, Raiden se pone en marcha.

VAMP

Este tipo debería llamarse mejor Cat, por lo de las 7 vidas. El muy ruin utiliza a Emma de escudo humano mientras le absorbe lentamente la vida. Olvídate de utilizar el PSG1 y equípate mejor con el PSG1-T. Si no te queda Pentazemin, fúmate unos Cigarettes que proporcionan el mismo efecto calmante. Luego dispara contra Vamp continuamente para que su barra de aguante se reduzca a cero. Si le das a Emma ya que cuenta también como acierto.



PARTE 11



STRUT E MATERIAL DISTRIBUTION FACILITY

PARCEL ROOM

Por arte de magia o de la velocidad supersónica, el muchacho aparece en un edificio bastante alejado. Tienes 300 segundos para reunirte con Snake y compañía. Abre la puerta, recoge la caja de **SOCOM Bullets** y pasa por la puerta de la izquierda. En el rincón suroeste, al lado de las cajas, hay un hueco por el que puedes arrastrarte y alcanzar una **Ration**. Sube las escaleras, deshazte del único terrorista y acapara los objetos que hay en la zona: **M4 Bullets**, **Stun Grenades** y **Stinger Bullets**. Luego cruza la puerta del sureste.

EF CONNECTING BRIDGE

Será mejor que te cargues los Cyphers si no quieres llevarte un disgusto. Luego avanza de lado por la pasarela del oeste y métete en el edificio del final.

SHELL 1 CORE

1F

Al llegar al pasillo no vayas por el sur ya que hay colocadas varias minas **Claymore**. En vez de eso dirígete al norte y entra en el ascensor.

B2 COMPUTER ROOM

Durante esta larga secuencia contemplarás muertes, traiciones y conocerás más piezas del intrincado rompecabezas de la trama.

ARSENAL GEAR

STOMACH

Raiden recupera el conocimiento atado y ¡en pelota picada! Cuando Solidus intente asfixiarte pulsa repetidamente el botón de acción para aguantar la respiración. Tras la charla con Olga quedarás libre pero sin ni siquiera unos tristes calzoncillos con los que taparte las partes nobles. Busca dentro de la taquilla una caja de **Medicine** que te será muy útil cuando notes los primeros síntomas del resfriado. Cruza la puerta de la derecha y descarga el mapa de la zona gracias al **Nodo**. Hecho esto, atraviesa la puerta corredera del lado este.

JEJUNUM

Los enemigos que te encontrarás a partir de ahora no son como los anteriores. Utilizarán tanto las armas como las artes marciales si te descubren y en las condiciones en las que estás más vale que eso no ocurra. Para añadir otra dosis de surealismo puro Campbell te llamará contínuamente por el CODEC para decirte cosas realmente extrañas. ¡El tío se ha vuelto majareta! La planta en la que te encuentras está patrullada por tres terroristas-ninjas y hay un par de ítems a los que echar mano: una **Ration** y una caja de **Medicine**. Te recomendamos que no te arriesgues a cogerlos pero... ¡allá tú!

En vez de eso sube las escaleras que hay frente a la puerta que acabas de cruzar. Cruza la pasarela hacia el oeste sin ser detectado y hazte con la **Cardboard Box 5**. Con ella encima pasarás más inadvertido. Procura que no te









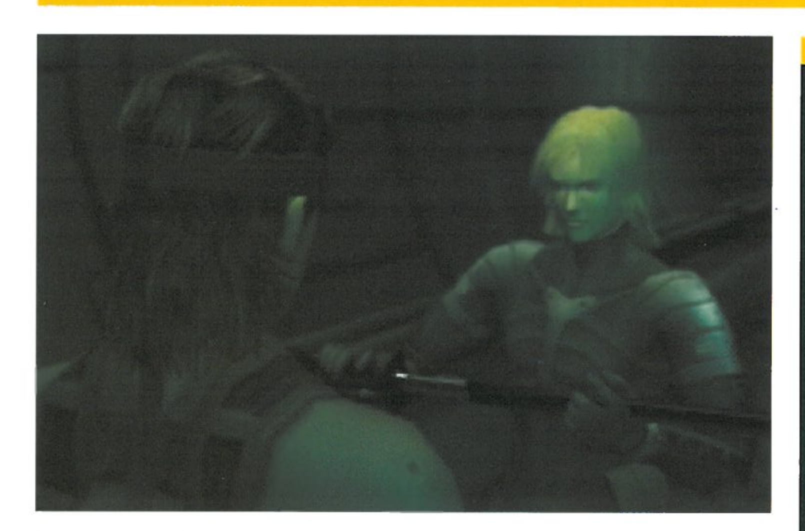
vean ni los tres terroristas-ninjas ni la cámara de vigilancia que hay algo más al norte. La pasarela más segura es la de la derecha aunque hacia la mitad deberás dar un salto para superar un hueco. Sigue hasta el final y pasa por la puerta que hay al final del pasillo que va hacia el este.

ASCENDING COLON

La puerta del norte está bloqueada y en la puerta del sur hay una Ration, pero también está bloqueada. Para colmo de males, la entrada que has utilizado no se abre. Así que... ¡estás totalmente encerrado y a la intemperie! Campbell sigue llamando por CODEC. Aunque sea un pesado contesta ya que una de las llamadas la realiza Rose.



PARTE 12







Tras charlar con tu novia aparece Snake con todas tus pertenencias. Además, te proporciona una nueva y devastadora arma: la **High Frequency Blade**.

Tras explicarte cómo usar la espada, podrás utilizarle de *sparring* aunque evita matarle si no quieres que acabe la partida. Cuando hayas practicado lo suficiente ambos cruzaréis la puerta del norte.

ILEUM

Durante los siguientes minutos, Snake será tu compañero y lucharás mano a mano con él. En cuanto os descubra el Cypher aparecerán varios terroristas-ninjas. Imita a Snake y ocúltate tras columnas y cajas mientras avanzas. Encárgate

LOS METAL GEAR RAY

No debes enfrentarte a un mortífero Metal Gear RAY sino que... ¡tienes que vértelas con tres a la vez! Tranquilo porque no resulta tan difícil como parece. Antes que nada, coge la Ration que hay en el centro de la plataforma y por la munición no te preocupes ya que aparecerá cuando la necesites.
Los ataques de estos bichos consisten en lanzar unos misiles que salen de sus espaldas y que emiten un silbido cuando caen por lo que son fáciles de esquivar. También pueden utilizar la ametralladora ubicada en la boca para barrer una zona de la plataforma. Si te colocas frente a alguno de ellos demasiado cerca lanzará un rayo en línea recta. No te acerques demasiado al que se coloque en la plataforma ya que dará un pisotón y te afectará su onda exapansiva. Un último ataque difícil de esquivar consiste en dos misiles teledirigidos que surgen de las rodillas. Como habrás advinido, el movimiento es tu mejor defensa, así que no dejes de correr ni un instante a menos que sea para disparar.
¿Pero disparar el qué? Misiles Stinger, que son los únicos proyectiles que los dañan. Para lograr una máxima efectividad dispara a la rodilla de uno de ellos. Dicho Metal Gear RAY inclinará su cuerpo hacia ese lado mientras abre su bocaza. Lánzale un segundo misil y se lo comerá enterito reduciéndole considerablemente su barra de energía. Cuando despaches una de las máquinas, será reemplazada por otra. El combate llegará a su fin cuando destroces al Metal Gear RAY-R05E.





de los que disparan desde posiciones elevadas y cuando lleguéis a la pared del norte equípate con la High Frequency Blade. Los enemigos aparecerán por todas partes por lo que más te vale cortar por lo sano. Tanto si muere Raiden como Snake el juego habrá terminado. Al liquidar a todos los ninjas se abrirá la puerta.

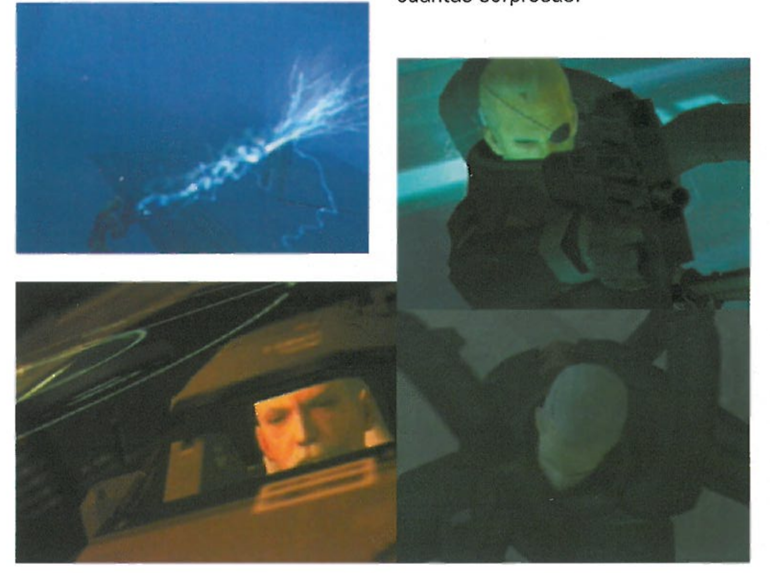
SIGMOID COLON
Recoge la Ration ya que escasean por la zona y entra en la sala circular. Cuando llegues al centro se llenará de ninjas. Los que mueran serán sustituidos por otros así que lucha preferiblemente con la High Frequency Blade y no desfallezcas. En algunos momentos la pantalla cambiará a la que aparece cuando tu personaje muere. No hagas caso y sigue luchando porque tus enemigos no se detendrán. Despachados todos los terroristas, reaparecerá Fortune que se enfrascará en un combate con Snake mientras Raiden sube unas escaleras de mano.

RECTUM
Espera a que finalice el discurso de Solidus para que éste aparezca. Todavía no tienes que enfrentarte a él sino a un pequeño ejército de **Metal Gear Ray. (Ver Recuadro)**

Te mereces un respiro y las larguísimas secuencias que siguen a continuación te lo proporcionarán. Aunque no dejes el mando muy lejos, ya que tendrás que volver a aguantar la tortura de Solidus. Los acontecimientos posteriores van aclarando poco a poco las cosas. Tú disfruta ya que no falta mucho para acabarte el juego.

FEDERAL HALL
Cuando Solidus y Raiden lleguen a Nueva York se acabará por revelar del todo la trama. ¿Confundido? ¿Sorprendido? El enfrentamiento entre ambos es inevitable. El último combate es a muerte y contra **Solidus Snake. (Ver Recuadro)**

No queda mucho más que añadir. Disfruta del final del juego y de los largos títulos de crédito ya que te lo tienes bien merecido. Un último aviso: no apagues la consola antes de tiempo ya que aún quedan unas cuantas sorpresas.



SOLIDUS SNAKE
Más vale que hayas practicado con la High Frequency Blade ya que es la única arma con la que cuentas. Sin embargo, Solidus utiliza tanto sus dos espadas como sus tentáculos para golpear a distancia. Su gama de ataques no termina aquí ya que deja una estela de fuego cuando se desplaza zigzagueando a gran velocidad, se eleva en el aire para caer en picado contra ti y lanza proyectiles por los tentáculos si te alejas demasiado. Solidus es un consumado espadachín que detendrá sin problemas tus ataques frontales. Si quieres derrotarle ponte en guardia para acercarte y, cuando detengas sus estocadas, rodéale para atacarle desde un lateral o la espalda. Cuando se desprenda de sus tentáculos resulta un adversario aún más temible, pero con un poco de práctica acabará sucumbiendo.



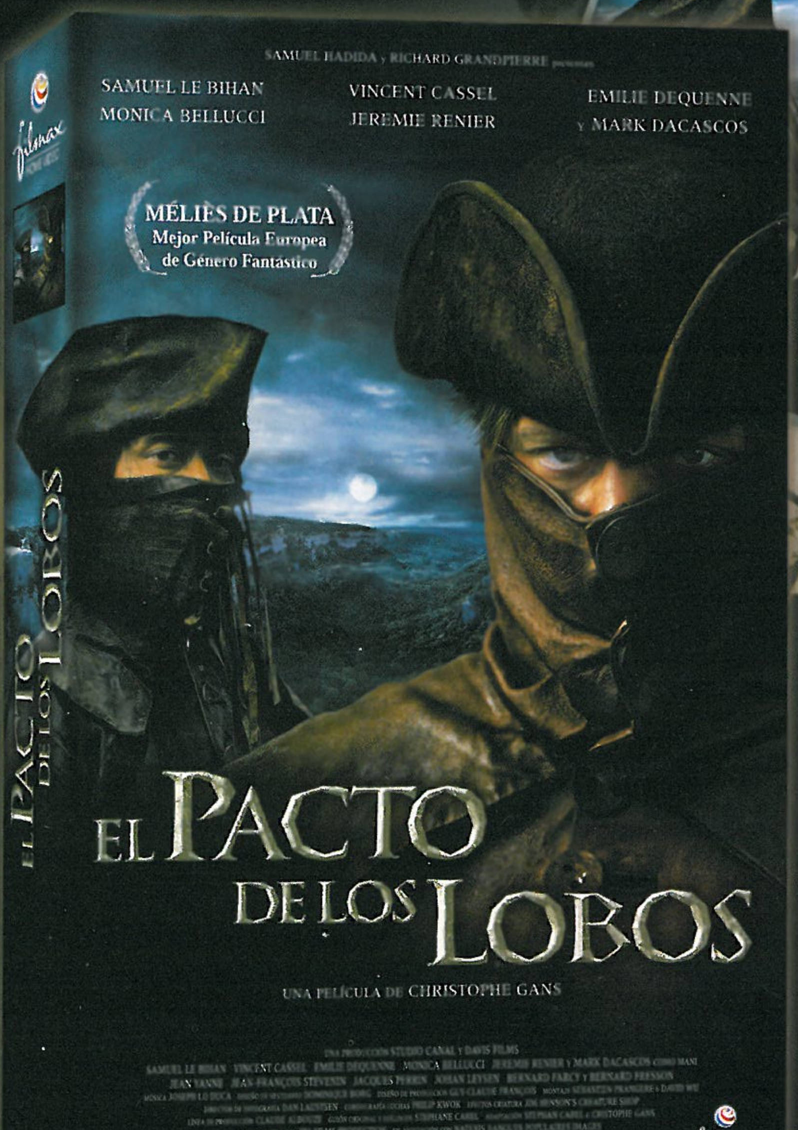


EL PACTO DE LOS LOBOS

Nadie puede resistirse al poder de la bestia.

CARACTERÍSTICAS:

- Versión disponible castellano 5.1 y DTS, euskera 5.1, francés.
- Subtitulación en castellano.
- 16:9.
- Imágenes rodaje
- Trailer castellano / francés.
- Making off.
- Spots.





TAN ESCALOFRIANTE COMO "SLEEPY HOLLOW"... TAN ESPECTACULAR COMO "MATRIX".

www.filmax.com
elpactodeloslobos.filmax.com





ZONA DVD

SPY KIDS

Director **Robert Rodriguez** Guión **Robert Rodriguez** Intérpretes **Antonio Banderas, Carla Gugino, Alan Cumming, Teri Hatcher**
Lauren, Alquiler
Dos ex-espías internacionales, Gregorio e Ingrid Cortez, son capturados por el enemigo cuando realizaban una nueva misión secreta: investigar la desaparición de siete de los mejores espías de la Oficina de Servicios Estratégicos. La última esperanza son sus hijos, Carmen y Juni, dos niños que con la ayuda de los amigos de sus padres deberán enfrentarse al mago de la televisión Fegan Floop y a sus propios problemas personales.

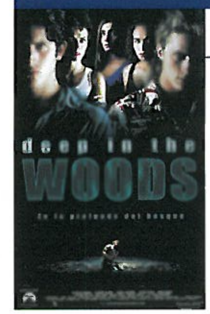
SÓLO UN DIRECTOR COMO ROBERT RODRÍGUEZ PODÍA RODAR UNA PELÍCULA INFANTIL TAN DINÁMICA, ARROLLADORA E INTELIGENTE (CON PERMISO DEL HORRIBLE DISCURSITO FINAL)

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, euskera)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, euskera
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas





DEEP IN THE WOODS



Director **Lionel Deplanque** Guión **Annabel Perrichon, Lionel Deplanque** Intérpretes **Clotilde Couraru, Clement Sibony, Vicent Leceoeur, Alexia Stresi**
Paramount, 24,01 euros
Un grupo de cinco actores jóvenes son contratados por el excéntrico barón Axel de Fersen para que representen *Caperucita Roja* ante él y su nieto autista, Nicolas. Pero su mansión está dentro de un espeso bosque, muy cerca de la zona donde se han producido varios asesinatos en serie… y parece que el culpable le ha echado un ojo a los intérpretes.

EL TAL DEPLANQUE SUPERA UN GUIÓN PLANO Y TÓPICO GRACIAS A SU CAPACIDAD DE 'TOMAR PRESTADOS' ELEMENTOS DE CLÁSICOS ITALIANOS DEL *GIALLO* COMO BAVA, ARGENTO O SOAVI

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, francés, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Comentarios de Brian Yuzna, trailers, galería de fotos, biografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

CÓMO PERDER LA CABEZA



Director **Mark Waters** Guión **Ron Burch, David Kidd** Intérpretes **Monica Potter, Freddie Prinze Jr., Sarah O'Hare, Shalom Harlow**
Universal, Alquiler
Una joven restauradora de arte, Amanda, comparte apartamento con cuatro esbeltas y guapísimas modelos. Como la chica es un poco desastrada, sus compañeras le enseñan a arreglarse, por lo que acaba saliendo con Jim, el vecino de al lado del que está enamorada. Su relación funciona viento en popa hasta que ella cree verle por la ventana cometiendo un asesinato.

UN FILME DE FREDDIE PRINZE JR. CON TODO LO QUE ELLO IMPLICA. ES DECIR GUIÓN FLOJO, DIRECCIÓN MEDIOCRE Y SU HABITUAL INTERPRETACIÓN SOSA E INEXPRESIVA

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés), Surround (Italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, francés, portugués, árabe**
EXTRAS **Localizaciones, trailer de cine, notas de producción, filmografías, noticias DVD, DVD-ROM, menús interactivos, acceso directo a escenas**

LA PRINCESA Y EL GUERRERO



Director **Tom Tykwer** Guión **Tom Tykwer** Intérpretes **Franka Potente, Benno Fürmann, Joachim Król, Lars Rudolph**
Manga, 23,99 euros
Sissi, una joven enfermera del psiquiátrico Birkenhof, vive volcada en su trabajo. Hasta que, tras sufrir un accidente, un ex-soldado llamado Bodo le salva haciéndole una traqueotomía con una navaja y una pajita de plástico. A partir de entonces le considera el hombre de sus sueños, y está dispuesta a seguirle hasta el fin.

UNA HISTORIA DE AMOR AL LÍMITE PROTAGONIZADA POR UN PAR DE *FREAKS* ASOCIALES, TRATADA CON BASTANTE AMARGURA Y UNOS CUANTOS TOQUES POLICÍACOS

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, alemán)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Rodaje, entrevista, videoclip, trailer y spot TV, fichas artísticas y técnicas, filmografías selectas, menús interactivos, acceso directo a escenas**

EN COMPAÑÍA DE LOBOS

Director **Neil Jordan** Guión **Angela Carter, Neil Jordan** Intérpretes **Sarah Patterson, Angela Lansbury, David Warner, Graham Crowden**
Filmax, 18 euros
Rosaleen va a menudo a ver a su abuela, que le previene sobre los hombres lobo y le cuenta historias sobre ellos, diciéndole que se pueden identificar porque en forma humana son cejijuntos. En una de sus visitas, la chica se encuentra a un joven en el camino, con el que apuesta quién llegará antes a casa de la anciana… sólo que el chico es cejijunto.

INTELIGENTE RENOVACIÓN DEL CUENTO DE CAPERUCITA ROJA, ADEMÁS DE UNA ATRACTIVA VARIANTE DEL CINE DE HOMBRES LOBO EN FORMA DE HISTORIAS CORTAS

SONIDO **Estéreo (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Trailer, filmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

COMO SÓLO DOS PÁGINAS NOS PARECÍAN DEMASIADO POCO ESPACIO PARA EXPLICAROS TODAS LAS NOVEDADES EN DVD DEL MES, EN ESTE NÚMERO DUPLICAMOS LA LONGITUD DE ESTA, VUESTRA SECCIÓN. ASÍ PODEMOS HABLAROS TRANQUILAMENTE DE LAS NUMEROSAS PELÍCULAS DE HOMBRES LOBO QUE APARECEN ESTE MES, COMO *GINGER SNAPS, EN COMPAÑÍA DE LOBOS, UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN LONDRES* Y, DE MANERA MÁS TANGENCIAL, *EL PACTO DE LOS LOBOS*. BIENVENIDOS A ZONA DVD.



CHICOS Y CHICAS

Director **Robert Iscove** Guión **Andrew Lowery, Andrew Miller** Intérpretes **Freddie Prinze Jr., Claire Forlani, Jason Biggs, Amanda Detmer Lauren, Alquiler**

Ryan y Jennifer se conocen en un avión a los 12 años, y lo suyo es una inmediata relación de odio. No obstante, ocho años después se encuentra en la Universidad de Berkeley y se hacen amigos. Su trato se hace muy íntimo, hasta el punto que acaban acostándose juntos. La pregunta es ¿qué clase de vínculo se supone que deben tener después de que eso haya ocurrido?

ESPECIE DE *REMAKE* ENCUBIERTO Y ADOLESCENTE DE CUANDO *HARRY* ENCONTRÓ A *SALLY*, PERO CON MALOS ACTORES Y CON MENOS GRACIA QUE BEBERSE UN CUBATA DE AMONÍACO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano e inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano e inglés**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



LUCÍA Y EL SEXO

Director **Julio Medem** Guión **Julio Medem** Intérpretes **Paz Vega, Tristán Ulloa, Najwa Nimri, Daniel Freire**
Sogepaq, Alquiler

Cuando se entera de la desaparición de su novio Lorenzo, Lucía sale inmediatamente huyendo a una isla del Mediterráneo sin decirle nada a nadie. Allí recordará cómo comenzaron a vivir juntos justo después de conocerse en un bar y lo importante que fue el sexo en su vida en común… y también descubrirá que el mundo es un pañuelo.

MEDEM NOS HABLA (A SU MANERA) DEL AMOR Y DE CÓMO EL SEXO ES UNA PARTE MUY NECESARIA DE ÉSTE, PERO TAMBIÉN DE CUÁN FÁCILMENTE PUEDE ACABAR MAL SI NO SE CUIDA

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



EL SUEÑO DE JIMMY GRIMBLE

Director **John Hay** Guión **Rik Carmichael, John Hay** Intérpretes **Robert Carlyle, Ray Winstone, Gina McKee, Lewis McKenzie**
Manga, 23,99 euros

Jimmy toca muy bien el balón, pero cada vez que lo hace en público pierde los papeles. Además, al ser hincha del City en una ciudad como Manchester (donde predominan los fans del United) es discriminado por sus compañeros. Pero el amor de una chica nueva en su instituto, Sara, y unas botas supuestamente mágicas cambian su vida.

COMO TODA BUENA COMEDIA INGLESA LAS INTERPRETACIONES SON MAGNÍFICAS, SE TRATA AL ESPECTADOR COMO ALGUIEN INTELIGENTE… Y DE PASO, SE HABLA DE FÚTBOL

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer de cine, fichas artísticas y técnicas, filmografías selectas, menús interactivos, acceso directo a escenas**



COCODRILO DUNDEE

Director **Peter Faiman** Guión **John Cornell, Paul Hogan** Intérpretes **Paul Hogan, Linda Kozlowski, John Meillon, David Gulpilil**
Paramount, 24,01 euros

Una periodista americana, Sue, viaja a Australia para entrevistar a 'Cocodrilo' Dundee, el dueño de un negocio de safaris que sobrevivió al ataque de un caimán. Después de pasar unos días con él le invita a visitar Nueva York con ella, y Dundee acepta encantado. El choque de culturas producirá situaciones divertidas y hará saltar la chispa del amor entre ambos.

INCREÍBLE ÉXITO DE TAQUILLA EN SU MOMENTO QUE HA SIDO INJUSTAMENTE OLVIDADO CON LOS AÑOS, PESE A SER UNA COMEDIA AGRADABLE Y MUY SIMPÁTICA

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán, árabe, búlgaro, croata, checo, danés, holandés, finlandés, francés, alemán, griego, hebreo, húngaro, islandés, italiano, noruego, polaco, portugués, rumano, esloveno, sueco, turco**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas, trailer de cine**

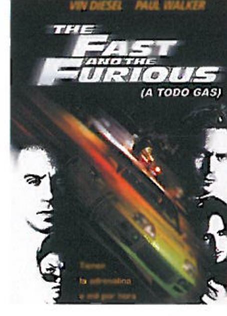
THE FAST AND THE FURIOUS (A TODO GAS)

Director **Rob Cohen** Guión **Gary Thompson, Erik Bergquist, David Ayer** Intérpretes **Vin Diesel, Paul Walker, Michelle Rodriguez, Jordana Brewster**
Universal, Alquiler

Brian O'Conner, un policía novato, recibe la misión de infiltrarse en la banda de Dominic Toretto, que es sospechoso de formar parte de una serie de robos a camiones en carretera. O'Conner se gana la confianza de Toretto gracias a que, como él, es un fanático de los coches de carreras y un experto conductor. Pero el policía verá peligrar su misión cuando vaya sintiendo cada vez más simpatía hacia Toretto y, sobre todo, hacia su hermana Mia..

UN SUEÑO ONANISTA HECHO PELÍCULA: PROTAGONISTAS MUSCULOSOS, ACTRICES CURVILÍNEAS Y CARRERAS DE COCHECITOS… QUE NO LLEGAN A LA SUELA DE LOS ZAPATOS A LAS DE *RONIN*

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, portugués
EXTRAS Cómo se hizo, escenas nunca vistas, efectos especiales, escenas multiángulo de la carrera contra el tren, vídeos musicales, trailer de cine, acceso directo a la música, filmografías, comentarios, DVD-ROM, menús interactivos, acceso directo a escenas





ZONA DVD

EL PACTO DE LOS LOBOS

Director **Christophe Gans** Guión **Stephane Cábel, Christophe Gans** Intérpretes **Samuel Le Bihan, Vincent Cassel, Emilie Dequenne, Mark Dacascos**
Filmax, 24,01 euros
Francia, siglo XVIII. En la región de Gévaudan una bestia lleva meses matando cientos de mujeres y niños, así que el rey Luis XV envía a investigar al caballero Gregóire de Fronsac, acompañado del indio americano Mani. Allí no sólo tendrá que enfrentarse a una podrida sociedad feudal encabezada por el extraño Jean-François de Morangias, sino que además su escepticismo hacia la criatura se va por los suelos al ver con sus propios ojos que es real.

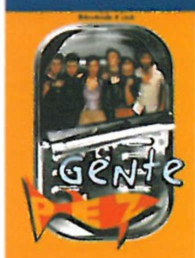
TALENTOSA MEZCLA DE MISTERIO A LO CONAN DOYLE, TERROR CON ESTÉTICA DEL GÓTICO ITALIANO Y ACCIÓN AL ESTILO HONG KONG CON FINAL VIDEOJUEGUIL A LO *SOUL CALIBUR*

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, euskera, francés)
SUBTÍTULOS Castellano, francés
EXTRAS Cómo se hizo, trailer, teaser, anuncios, filmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas





GENTE PEZ

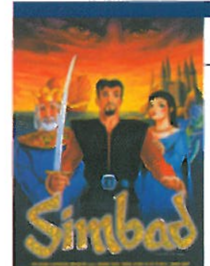


Director **Jorge Iglesias** Guión **Mauro Entrialgo, Jorge Iglesias** Intérpretes **Juan Díaz, David Tenreiro, Diana Palazón, Luke Donovan**
Columbia TriStar, 24,01 euros
Dos amigos, Juan Carlos y Alboroto, quieren independizarse pero no tienen dinero para un piso… así que deciden entrar como okupas en un piso propiedad de la tía del primero y pagar los gastos alquilando habitaciones a unos cuantos inquilinos. El buen rollo del principio se irá agriando cuando se den cuenta de lo difícil que es la convivencia.

SUPUESTA COMEDIA GENERACIONAL REPLETA DE PERSONAJES TÓPICOS Y PLANOS, CON CHISTES GUARROS SIN DEMASIADA GRACIA Y CON UN IRREGULARÍSIMO PLANTEL DE ACTORES

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano)
SUBTÍTULOS Inglés
EXTRAS Anti making of, trailers de cine y promocionales, vídeo musical, comparación de storyboards, perfil de personajes, filmografías, ficha técnica, menús animados, acceso directo a escenas

SIMBAD

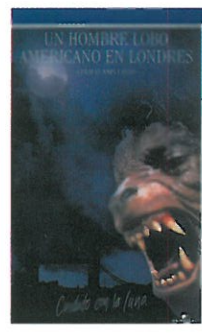


Director **Evan C. Ricks, Alan Jacobs** Guión **Jeff Wolverton** Voces **Brendan Fraser, Leonard Nimoy, Jennifer Hale, John Rhys-Davies**
Paramount, 24,01 euros
La princesa Serena encuentra el barco naufragado del Mago Baraka, que le deja tan impresionada con su magia que inmediatamente se lo presenta a su padre, el Rey Chandra. Pero Baraka intercambia sus identidades y se apodera del reino, así que Serena debe recurrir al único hombre que puede enfrentarse al mago: Simbad el Marino.

SU ANIMACIÓN POR ORDENADOR ES MÁS BIEN MEDIOCRE, PERO SU HISTORIA DE BUENOS MUY BUENOS Y MALOS MUY MALOS ES EFICAZ Y ESTÁ BIEN CONTADA

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN LONDRES



Director **John Landis** Guión **John Landis** Intérpretes **David Naughton, Jenny Agutter, Griffin Dunne, John Woodvine**
Universal, 24,01 euros
Dos jóvenes americanos, David y Jack, están haciendo un viaje de tres meses por Europa y pasean por una zona rural de Inglaterra. Sin hacer caso de las advertencias de los lugareños echan a andar en la oscuridad y son atacados por un hombre lobo, que mata a Jack y sólo malhiere a David. Lo que él no sabe es que dentro de poco deseará haber muerto junto a su amigo.

MÍTICA PELÍCULA DE HOMBRES LOBO CON MUCHO HUMOR NEGRO, TOQUES SANGUINOLENTOS Y LAS MEJORES TRANSFORMACIONES LOBUNAS DE LA HISTORIA DEL CINE (CORTESÍA DE RICK BACKER)

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, francés
EXTRAS Imágenes del rodaje, tomas falsas, entrevistas, efectos especiales, storyboard, comentarios, galería de fotos, notas de producción, menús interactivos, acceso directo a escenas

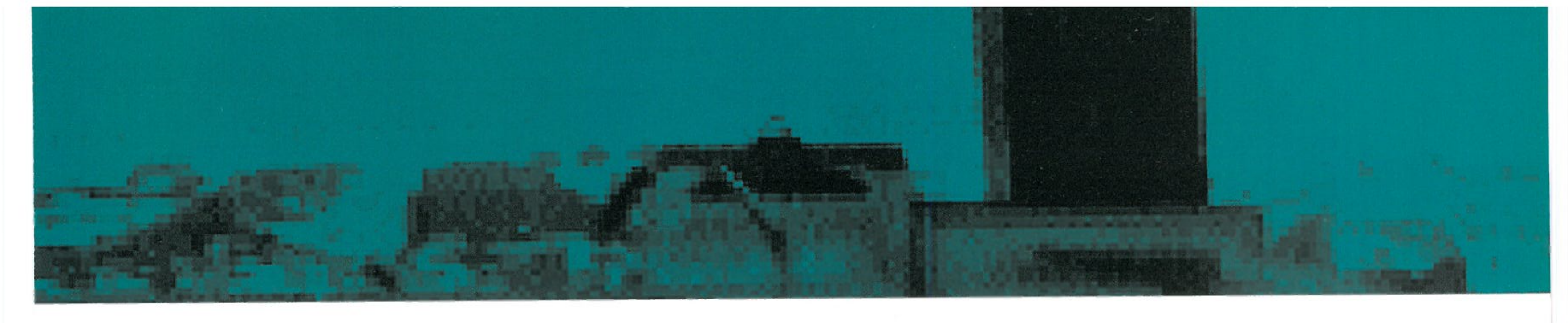
EL PRÍNCIPE DEL PACÍFICO



Director **Alain Courneau** Guión **Christian Biegalski, Laurent Chalumeau** Intérpretes **Thierry Lhermitte, Patrick Timsit, Marie Trintignant, François Berleand**
Lauren, Alquiler
1918, Fenua Poerava, la Isla de las Perlas en pleno Pacífico. El capitán Alfred de Morsac está buscando voluntarios polinesios para luchar en Verdun, pero sólo se acerca a él un niño de diez años, Reia. Éste le dice a Morsac que es el Tefa'ahora, el Hombre Pez de la leyenda que está destinado a salvar a su pueblo de la esclavitud.

ENTRETENIDA COPRODUCCIÓN AVENTURERA HISPANO-FRANCESA, QUE SE SALVA POR SUS MAGNÍFICOS PAISAJES Y SU FALTA DE PRETENSIONES (PESE A QUE LUCÍA ETXEBARRÍA PARTICIPÓ EN EL GUIÓN)

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, francés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Trailer, fotos de rodaje y tatuajes, 'Recomendamos', fichas artística y técnica, menús interactivos, acceso directo a escenas





EL DELIRANTE MUNDO DE LOS FEEBLES

Director **Peter Jackson** Guión **Danny Mulheron, Peter Jackson**
Voces **Donna Akersten, Stuart Devenie, Mark Hadlow, Ross Jolly**
Filmax, 18 euros
La morsa Bletch produce el programa de su mujer, la hipopótamo Heidi, pero cuentan con un equipo bastante especial formado por un zorro miedoso, una rana drogadicta, una rata que hace películas porno y un elefante maníaco-depresivo. Eso sin contar con la ballena Big, enemigo de Bletch y gran jefe mafioso.

MUCHO ANTES DE RODAR *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*, JACKSON MOSTRÓ SU PREDILECCIÓN POR LOS CHISTES GRUESOS Y ESCATOLÓGICOS EN ESTA ACIDÍSIMA PARODIA DE LOS *TELEÑECOS*

SONIDO **Estéreo (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas, filmografías, premios**



10+2: EL GRAN SECRETO

Director **Dir.: Miquel Pujol** Guión **Miquel Pujol**
Lauren, 18 euros
La tranquila vida del profesor Aristóteles, su ayudante Infinit y los alumnos de la escuela de Numerolandia que, como es de suponer, son números, es alterada por culpa de la imprevista llegada de la revoltosa Milésima y de la despótica Zenobia. Además, sus tejemanejes en la escuela desatan unas fuerzas milenarias, y gracias a ello descubre el gran secreto de la escuela.

A PARTIR DE UNA SERIE TELEVISIVA DE DIBUJOS ANIMADOS DE ÉXITO MEDIOCRE, SE HIZO ESTA PELÍCULA DE AVENTURAS QUE FUE NOMINADA AL GOYA A LA MEJOR PELÍCULA DE ANIMACIÓN

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, catalán)**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



THE LADIES MAN

Director **Reginald Hudlin** Guión **Tim Meadows, Dennis McNicholas**
Intérpretes **Tim Meadows, Karyn Parsons, Billy Dee Williams, Tiffany Amber-Thiessen**
Paramount, 24,01 euros
Por culpa de sus comentarios picantes, el locutor de radio Leon Phelps y su productora Julie son expulsados de la emisora de Chicago donde daba consejos sobre problemas amorosos. Además, los maridos de algunas amantes de Phelps le persiguen con malas intenciones… pero entonces recibe la carta de una admiradora que le promete dinero y felicidad.

OTRO NUEVO CÓMICO SALIDO DE LA FACTORÍA DEL PROGRAMA AMERICANO *SATURDAY NIGHT LIVE* QUE SE LLEVA SU PERSONAJE A CUESTAS Y NO SABE TRASLADAR SU HUMOR AL CINE

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, italiano, francés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués, esloveno**
EXTRAS **Entrevistas, trailer de cine, menús interactivos, acceso directo a escenas**



VIERNES 13 PARTE 3

Director **Steve Miner** Guión **Martin Kitrosser, Carol Watson**
Intérpretes **Dana Kimmel, Paul Kratka, Tracie Savage, Jeffrey Rogers**
Paramount, 24,01 euros
Jason se recupera de las heridas que sufrió al final de la pasada película y sale en busca de más víctimas. Después de quitar de enmedio a los dueños de una tienda de carretera, se acerca a un rancho donde unos jóvenes están pasando el fin de semana con una dieta de sexo y marihuana, dispuesto a enseñarles modales al viejo estilo.

JASON SE PONE POR PRIMERA VEZ LA MÁSCARA DE *HOCKEY* EN UNA PELÍCULA HORRIBLE, MAL INTERPRETADA, SIN GUIÓN Y CON UNOS RISIBLES PLANOS RODADOS PARA SU PROYECCIÓN EN 3D

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán, árabe, búlgaro, croata, checo, danés, holandés, finlandés, francés, alemán, griego, hebreo, húngaro, islandés, italiano, noruego, polaco, portugués, rumano, esloveno, sueco, turco**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas, trailer de cine**

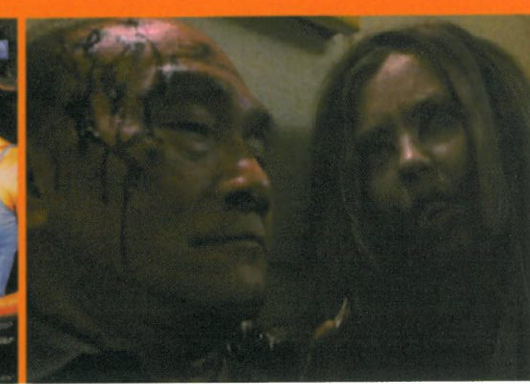
GINGER SNAPS

Director **John Fawcett** Guión **Karen Walton**
Intérpretes **Emily Perkins, Katherine Isabelle, Kris Lemche**
Paramount, 24,01 euros
Dos hermanas adolescentes, Ginger y Brigitte, están marginadas en su instituto pero no les importa ya que se tienen la una a la otra. Un día de luna llena, la noche en que Ginger tiene su primer periodo, ésta es atacada por un hombre lobo que le muerde. Cuando se recupera, la chica cambia de comportamiento y sufre extraños cambios físicos… porque se está transformando en una mujer lobo. Sólo su hermana Brigitte puede luchar por salvarla de alguna forma.

FANTÁSTICO FILME DE HOMBRES LOBO, QUE USA LA TRANSFORMACIÓN DE LA PROTAGONISTA COMO UNA METÁFORA DE LA PUBERTAD QUE PODRÍA HABER FIRMADO DAVID CRONENBERG

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Trailer de cine, filmografías, premios y festivales, menús interactivos, acceso directo a escenas**







EL NOMBRE IDEAL DE UNA MATA-ZOMBIES

NOELIA [TIF@] (VILADECANS, BARCELONA)

¡Hola guaperas! ¿Cómo está el equipo que trabaja en la mejor revista de España?

¿Guaperas? La última mujer que nos dedicó semejante epíteto todavía está retorciéndose de la risa.

Me he comprado el *RE Code: Veronica X* y tengo una duda… Steve acaba de matar a ya sabéis quién (evitemos *spoilers*) y me han dicho que tengo que ir a un sitio donde hay dos perros y que allí consigo una Tarjeta Emblema. ¿Se puede saber cómo me puedo dirigir allí?

Es un pelín largo, pero te lo resumiremos. Pasa por la puerta pequeña junto al *jeep*. Mata a los zombies, cruza la puerta de delante y coge la Placa de Águila de la pared (aquí puedes grabar). Vuelve con Steve, cruza las puertas dobles frente al *jeep*, mata a los perros y cruza la puerta. Allí esquiva al gusano gigante y entra en el Centro Militar de Entrenamiento. Abre la puerta del final del pasillo con la Tarjeta de Peligro Biológico y ve al lugar donde Alfred te tiroteó. Elimina a los perros, sube las escaleras y usa la Placa de Águila en la peana que hay en el balconcillo para conseguir la dichosa Tarjeta Emblema.

También tengo un problema con el FFVIII: se trata de las cartas. ¿Cómo puedo hacer que no aparezca la regla de 'Mano mezclada'?

De la misma manera que se elimina cualquier regla no deseada: ve a una región donde no se use, salva antes de enfrentarte a un jugador, desafíalo y cuando te pregunte si quieres combinar las reglas de ambas regiones di que sí. Vuelve a retarle, pero esta vez di que no. Si la regla no ha sido abolida, resetea y vuélvelo a probar. Ya ves Patxi, fácil y divertido, pues.

¿Qué clase de nombre es 'Alicia' para una chica que combate zombies? ¿*Alicia en el País de los Horrores*? Diox, qué mal… Sí, sí, me refiero a la peli de *RE*.

Pues un nombre igual de normalito que el de Jill o Claire. ¿Cómo querías que se llamara?¿Robustiana Matamuertos? ¿Feliciana Sacudedifuntos?

¿Sabéis si el *FFVII* sigue a la venta (tengo el primer CD tan rallado…)? ¿Y los *RE2* y *RE3*?

En principio sí. *RE 3: Nemesis* es muy fácil de encontrar, *RE 2* te costará un poco más pero es localizable, pero en cuanto a *FFVII* más te vale que le eches más paciencia que el peluquero de los Ewoks, porque no quedan muchos ejemplares.

¿Por qué razón se 'supone' que no saldrán más *RE* ni *Dino Crisis* en la familia de las PS?

Por la sencilla razón de que los señores de Capcom, ante la oferta de millon… estooooo… de grandes prestaciones de las consolas de Nintendo y Microsoft, han preferido llevarse esas sagas a otras plataformas.

Os dejo, que ya tendréis ganas… Je je. Y dad gracias que no he escrito con el naranja fluorescente…

No te preocupes, la próxima vez que nos escribas nos pondremos una máscara de soldador para no quemarnos la vista.

PREGUNTITAS SOBRE *FINAL FANTASY*

RED XIII (E-MAIL)

Para mí sois la revista más original y más flipante de todas… no lo digo de peloteo, es que tenéis algo que las otras no tienen (me refiero a vuestros chistes, no podíamos esperar menos).

Vaya, y nosotros que pensábamos que te referías a nuestro inconmensurable *sex-appeal*…

Oí que *FFXI* sería *on-line* (quizá es un poco pronto pero tengo curiosidad) ¿Podéis contarme más sobre el tema?

Podemos decirte que *FFXI* saldrá en Japón a un precio más bajo de lo normal, ya que habrá que pagarle una cuota mensual a Square de unos 10 dólares (más o menos 11,20 euros) para poder usar sus servidores. Podrán formarse equipos de hasta seis jugadores (reclutables sobre la marcha), con los que poder hablar mediante símbolos abreviados al estilo *Phantasy Star Online*.

Me he enterado de que Square hizo *FFVI* para la gris aparte de la SNES. ¿En qué fecha se lanzó para PSX? ¿Puedo encontrarlo para la Play en español?

Mucho nos tememos que estás más liado que Chiquito de la Calzada haciendo artes marciales. *FFVI* fue un juego para SNES, lo que ocurre es que Square lo reeditó en 1999 en una recopilación llamada *FF Collection* (junto a *FFIV* y *FFV*) con algunas novedades como vídeos hechos especialmente para esta edición. Y sí, puedes encontrar *FFVI* en España porque acaba de salir en nuestro país… pero en un inglés más cerrado que las curvas del circuito de Jerez.

Me perdí las puntuaciones de *FFVIII* y *FFIX*, ¿podéis decírmelas?

Pues tanto *FFVIII* como *FFIX* se llevaron cinco grandes y hermosotes planetas, lo que hoy en día equivaldría a un 9,5 o un 10 (elige la nota que te parezca más adecuada).

¿Está o estará *Vagrant Story* traducido al español?

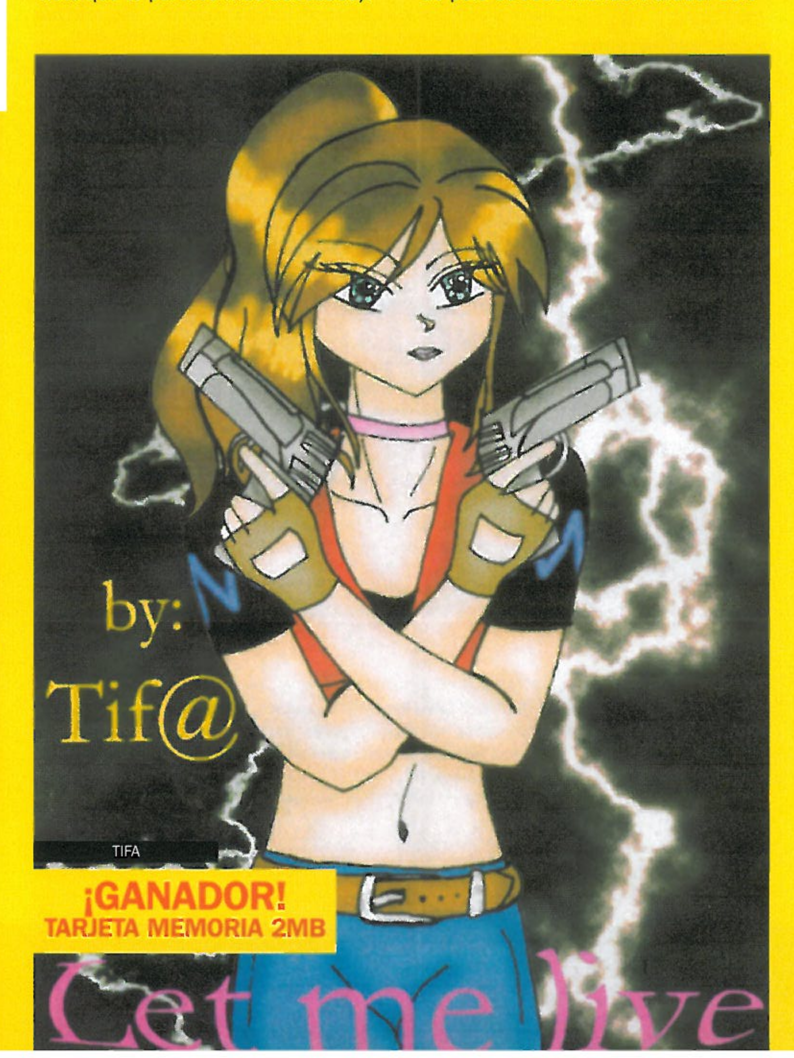
Sentimos decirte que este RPG está y estará en un perfecto inglés. Si funcionó bien en la lengua de Shakespeare, ¿para qué molestarse en traducirlo?

¿Cuánto creéis que bajará el precio de la PS2 al llegar la X-Box?

Teniendo en cuenta que la X-Box va a ser más cara que un bocadillo de diamantes (se ha anunciado un precio de 479 euros, cerca de 80 mil pesetas), lo más seguro es que la bajada más importante del precio de la PS2 se produzca cuando llegue GameCube. Suponemos que entonces bajará unos 60 euros su precio.

¿Es verdad que Square comienza a preparar algo de FFXII? (Je, je… qué impaciente soy).

Ya lleva un tiempo desarrollándose, pero de momento se sabe menos acerca de él que del auténtico color de pelo de José Manuel Parada. Sólo



TIFA

¡GANADOR!
TARJETA MEMORIA 2MB

NUESTRA VIEJA REDACCIÓN ESTABA TAN LLENA DE RECUERDOS DE LOS ANTIGUOS REDACTORES DE *PLANET* QUE HEMOS DECIDIDO TRASLADARNOS A OTRO LUGAR PARA EMPEZAR DE NUEVO...AUNQUE, EJEM EJEM, QUIZÁ TAMBIÉN TENGA ALGO QUE VER QUE EL DUEÑO DEL BAR TULO NOS PERSIGUIERA A DIARIO PARA COBRAR NUESTRAS DEUDAS. PERO AUNQUE ESTEMOS EN OTRO SITIO, SEGUIMOS IGUAL DE DISPUESTOS A RESPONDER A VUESTRAS PREGUNTAS.

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, RONDA DE SANT PERE 38, 1º 1ª
08010 BARCELONA
planet@intercom.es

que en principio será un juego *off-line* y que está siendo dirigido por Yasumi Matsuno (responsable *FF Tactics* y *Vagrant Story*) y Hiroyuki Itou (realizador de *FFIX*).

Corren rumores sobre una posible continuación de *FFVIII*... ¿es cierto?
Sería más creíble que anunciaran que Leticia Sabater va a escribir un libro de filosofía... El rumor que mencionas proviene de una broma organizada para el Día de los Inocentes por la revista *on-line* Gaming Intelligence Agence sobre una continuación directa (e inexistente) de *FFVIII*.

Quiero pediros un favor: que publiquéis algún póster de algún *FF*. Y si no, ¿en qué número de vuestra revista publicasteis alguno?
Meditaremos tu propuesta, pero de momento puedes abrir boca con el póster de *FFVII* del número 6, el de *FFVIII* del número 11 y el dedicado a *FFIX* del número 29.

Tengo una pequeña propuesta: un ránking de personajes (no hombre, vosotros no... personajes de la Play). Por cierto, ¿cuál es vuestro favorito? El mío es Red XIII de *FFVII*.
El de Snatcher es Solid Snake, porque nunca se le gasta el paquete de cigarrillos; el de T-Virus Ulala, porque podría concursar en *Operación Triunfo*; y Holybear se inclina por los responsables del *catering* de los desarrolladores de *Hugo*, porque debían llenar muy rápido sus copas para que no se enteraran de lo que estaban haciendo...

Por favor, publicadme la carta, sería un gran honor.
A vuesas Regias Majestades de *PlanetStation* no les ha costado nada concederos tamaña honra.

EL GALLINERO

EN MIS TIEMPOS, LA *PLANET* ERA MUCHO MEJOR

NANASE (E-MAIL)

¿Qué queda del 'espíritu' de esta revista, de su 'personalidad'? Yo elegí esta revista y no cualquier otra no por vuestro rigor informativo, vuestra objetividad o cualquier otra cosa, la elegí porque erais diferentes. *Los Peores Trucos* os hacían diferentes. Zao os hacía diferentes. Los pies de foto os hacían diferentes. Miniman os hacía diferentes. Vuestro humor psicodélico y vuestra afición a contarnos vuestra vida os hacían diferentes. De todo eso ya no queda casi nada. Ya casi nada os hace únicos.

EGO HIPHOP (E-MAIL)

Como sabemos todos esta revista que hace dos años comprábamos que se llama *PlanetStation* ha cambiado, pero la pregunta es ¿para bien o para mal? Yo pienso que para las dos cosas (...) Si a *PlanetStation* le quitamos los planetas, el Miniman, los redactores cachondos, el cómic de Zao y todas las cosas que hacen que cada día hayan más adeptos a la revista, ¿en qué se queda? Pues en una revista del montón.

CAPCOM SIGUE DESPERTANDO SIMPATÍAS

NEBUR (TERRASSA, BARCELONA)

Me parece una put*** enorme lo de Capcom con la saga *Resident Evil*. ¿Por qué, señores de Capcom? ¿Tan malos somos los usuarios de Playstation para que nos hagan esto?

ESAS *PEDACHO* DE TRADUCCIONES

PARIDA-MANS (CAMPANILLA, MÁLAGA)

¿Por qué está tan mal traducido el *Suikoden II*, y cuando vas a venderle algo a alguien que no se puede vender (por ejemplo, un florero) te dice descaradamente "Don't buy"?

PLATINUM COMO UNA COPA DE *VINUM*

TRISH (OVIEDO)

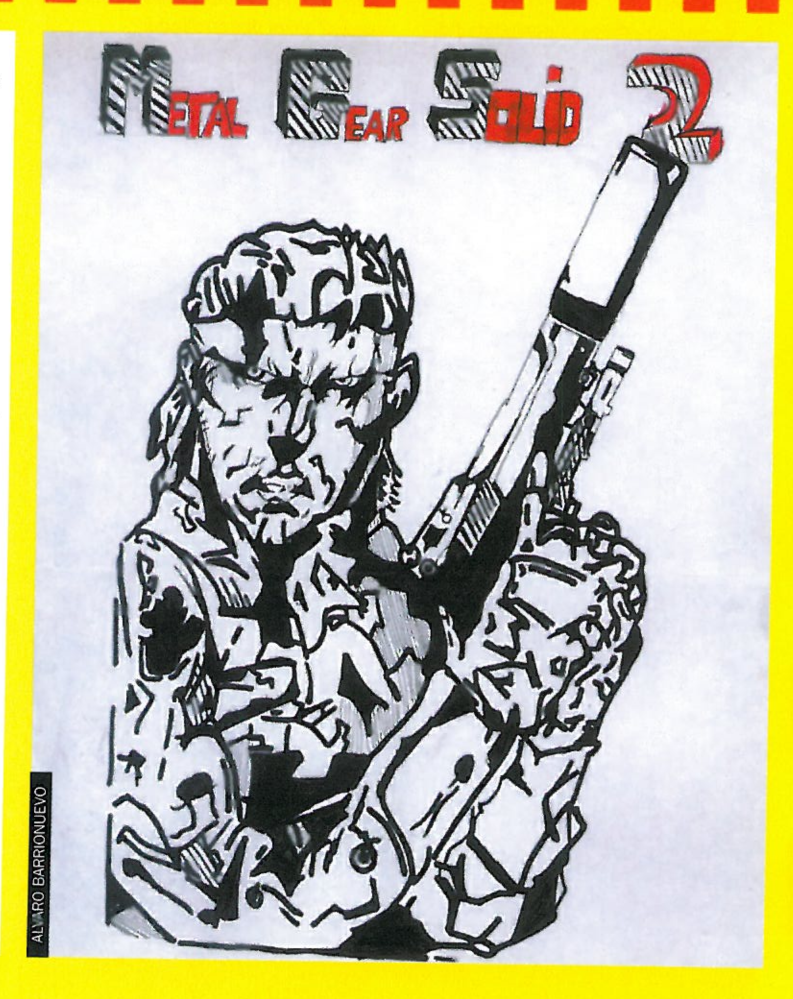
Os agradecería mucho que respondierais mis preguntas, que *pa* eso pago 495 pelas (bueno, ahora 2,98 euros) todos los meses.
Pues nosotros pagamos cada mes el Canal Planetoide Digital y el descodificador no nos responde nunca...

¿Creéis que es buena idea comprarse el *Dragon Ball Legend* y el *Chrono Cross* de importación?
Sí. Tanto el imprescindible RPG de Square como el *beat'em-up* de Bandai son dos juegos magníficos... aunque te recomendamos que consigas (sobre todo) *Chrono Cross* en inglés o acabarás más perdida que Kate Moss en la consulta de una dietista.

¿Cuánta pasta me fundiría en ponerle a mi PS2 todos los trastos ésos para ver juegos americanos?
Exactamente la que te costara comprarte una PS2 americana. Nosotros ni defendemos ni defenderemos nunca la piratería.

Estas Navidades han sacado unos Platinum muy interesantes: *Vagrant Story*, *Parasite Eve 2* y *Koudelka*. ¿Cuál os gusta más? Es que yo no me decido.
No lo dudes: escoge *Vagrant Story*. No te arrepentirás.

En la *Planet* 38 hablasteis de un *pack* especial de *MGS2* muy interesante. ¿Saldrá en España? Porque aquí sí que salió el del primero... ¿Qué *merchandising* de Snake nos traerán? ¿O nos quedaremos sin nada, para variar?
El *pack* que mencionas es exclusivo para Japón, y mucho nos tememos que el lanzamiento español, en cuanto a *merchandising*, será más escaso que el flequillo de Bruce Willis. Tendrás que conformarte con el *making of* que vendrá con el juego



ALVARO BARRIONUEVO

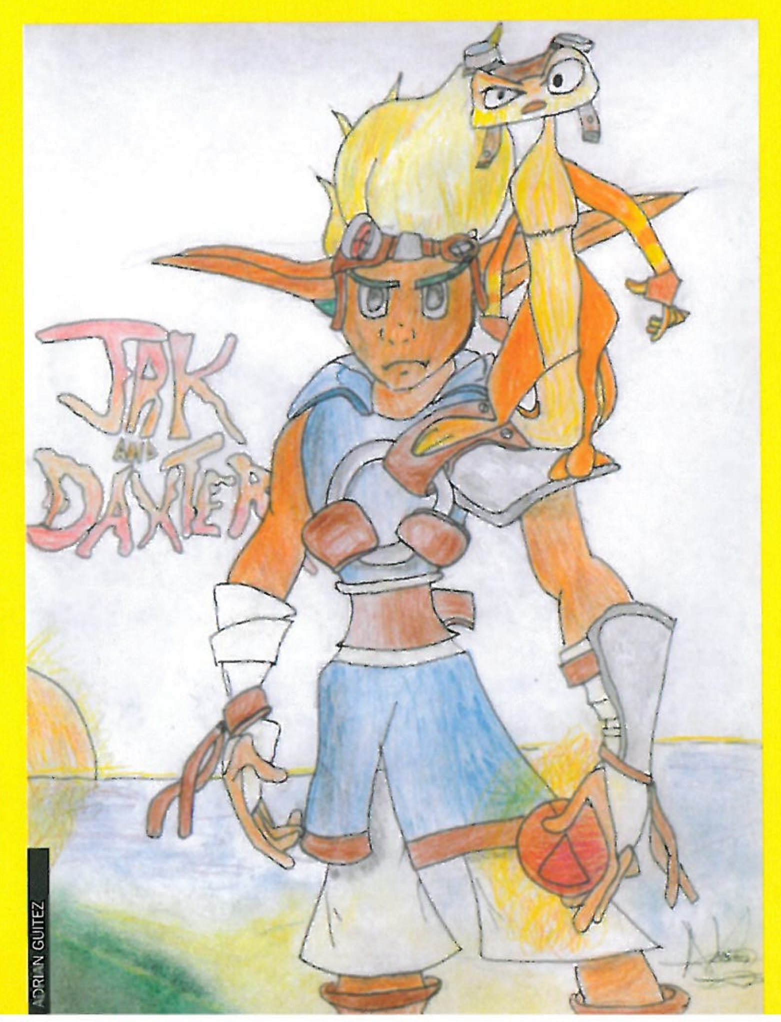
AL HABLA

y la camiseta que algunas tiendas van a regalar por su compra.
Se despide esta morena, un beso *pa* todos los redactores y los lectores.
También se despiden estos… eeeeeh… ¿de qué color era nuestro pelo cuando aún teníamos?

TAMBIÉN NOS LEEN ALLENDE LOS MARES

RODRIGO NICOLÁS CARRERAS (E-MAIL)

Les escribo desde un lugar demasiado lejano, y cuando digo lejano me refiero a que me encuentro en el otro lado del continente, en América del Sur: Córdoba, Argentina.
¡Qué bien, un lector argentino! ¿No conocerás por casualidad a… ejem… Valeria Mazza (o a alguna chica que se le parezca)?
Debo decirles que de todas las revistas que he leído la suya es la que me parece más práctica, efectiva y sobre todo divertida, por lo que aquí les van unas preguntillas que me aquejan el alma.
Dinos hijo, qué pecados atormentan tu corazón.
La GameCube tiene la posibilidad de colocar la hora y la fecha, dando como resultado que algunos juegos se vean de noche, día o tarde, dependiendo de la hora en la que nos encontremos. ¿La PS2 posee esta opción?
Veamos: la fecha y la hora pueden cambiarse desde el menú de opciones de cualquier consola de nueva generación. Pero claro, si te refieres a un cambio dinámico (es decir, durante una partida) eso no depende de la plataforma sino de la programación del juego.
¿Cuál es el juego más largo de la PS One? A mi forma de ver es el *FFVIII*…
Hombre, el que más largo se nos ha hecho fue *Barbie Cabalga y Juega*. Pero como extenso, extenso de verdad de la buena, la cosa estaría entre el que tú mencionas, *Front Mission III* y *Alundra*.
¿Cuántos juegos existen en el catálogo de la PSX?
¡Buf! Contar los juegos para PSX es más difícil que contar los pelos de Chewbacka. Sólo podemos decirte que hay suficientes como para estar varios años jugando a uno diferente cada día sin repetirlos.
¿Qué es lo que hace el editor de un juego? ¿Y el desarrollador?



ADRIÁN GUITEZ

ANTONIO CANO

Los desarrolladores son equipos de programación que se encargan de eso, programar el software que conforma el juego que después usamos en nuestras consolas. Los editores, excepto distribuir, hacen todo el resto, desde poner el dinero hasta planificar los manuales, pasando por asegurarse de que el juego salga a tiempo. Son una especie de productores, por decirlo de manera más clara y diáfana.
¿Cuál es la comida preferida de Holybear? Me gustaría saber si es el dulce de leche (por si no lo conocen es una de las comidas más famosas de Argentina).
La comida preferida de Holybear… Pues es la que lleve en las manos cualquier persona que pase por su lado cuando está hambriento.
¿Tienen que verse sometidos a programas como *Hugo* en España? Aquí se debe soportar todos los días por la tele… ¡Hasta su propaganda asusta!
Sí, a principios de los 90 la cadena privada Tele 5 emitió ese cutreconcurso llamado *Hugo*, pero tuvieron la inteligencia de compensar su mediocridad poniendo como presentadora a una belleza llamada Beatriz Rico (¡cuántos sueños húmedos tuvo esta Redacción pensando en ella!).
¿Existe algún juego relacionado con Evangelion?
Pues la verdad es que abundan más que la nicotina en el sistema sanguíneo de nuestro director Snatcher, así que mejor sólo te hablamos de los programados para consolas de Sony. Para PS One existen *Neon Genesis Evangelion - Eva: Yukai na Nakama Tachi* (un *party-game*) y *Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel* (una aventura gráfica), mientras para PS2 puedes encontrar *Neon Genesis Evangelion Typing E-Keikaku* (un juego de acción en el que pueden usarse un teclado y un ratón USB).
Si me publican prometo enviarles un frasco de dulce de leche para cada uno y, por qué no, una botella de vino (especificar color).
Pues el vino que más nos gusta es ése de color amarronado y que se llama *whisky*… de malta, si puede ser.



UN NOSTÁLGICO QUE CABALGA SOBRE SU PLAY

MARCO ANTONIO SANZ (VALLADOLID)

¡Ta-ta-chán! ¡El Nostálgico Enmascarado a lomos de su extinta PS One ataca de nuevo! ¿Romántico yo? ¡Sí señor! Y a mucha honra porque 60 euros por juego es demasiado…
Pues si te pones a lomos de tu PS One ten cuidado con que no se te escape un cues… estooo… bueno, ya sabes. Que las consolas son muy delicadas.
¿Qué ha sido de la magnífica revista *Guías PlanetStation*?
Eeeeem… ¿la excusa del portal dimensional ya no cuela?



PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Soy Salva, tengo 16 tacos y me gustan mucho los *Final Fantasy*, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil* y los juegos de PS2. Si me quieres escribir para comentar, intercambiar trucos o hablar de otras cosas, escríbeme, y si eres de la acera de enfrente mejor que mejor.
Juan Salvador Ioanmides Ruiz
c/Madre del Creador 2, 4ºC - 41013 Sevilla

Soy Red XIII y me gustaría conocer a fans de *Final Fantasy* de cualquier edad. Mi dirección es:
c/Sallen 20, 3º1ª - 08272 Sant Fruitós de Bagés (Barcelona)
Y mi *e-mail* es
red_xiii@hotmail.com

¿Qué tal, viciados? Soy Antonio y tengo 14 años. Me gustaría que chicos y chicas a los que les guste *Tenchu 2*, *Soul Reaver*, *FFVIII* y los *Tekken*, me mandaran *mails* a:
raziel989@hotmail.com
Juro por mi Play que os contesto.

Somos dos amigos apasionados de las hermanas de Sony, nos llamamos Pedro y Héctor. Nos encantaría escribirnos con cualquier tipo de personas jóvenes. Nos gustan los *FF*, *MGS*, *RE* (los de siempre)... Si queréis estar en el mejor club de la Play (aparte de este *peaso* de revista), escribidnos a:
pedrotete@hotmail.com
o si no a
c/Torcón 4, portal C, 3º C - 45007 Toledo

***Planet* 28: previa de *Ultimate Fighting* y nunca jamás se supo. Como no es la primera vez, exijo excusa y valoración correspondientes.**
A sus órdenes. Como excusa, te diremos que la mesa del director estaba coja y hubo que recurrir a una solución de urgencia. Y como valoración, que no le llega ni a la suela de los zapatos a la magnífica versión para Dreamcast.
¡*Gundam Battle* y *Castlevania*! ¿El Dios de los videojuegos (Kojima, no el otro) nos traerá nuevos milagros?
Verás, Kojima puede ser un genio, pero la omnipotencia no es lo suyo. Los responsables de la aparición de esos juegos son los mandamases de Konami, no el creador de *MGS*. En cuanto a próximas sorpresas, agárrate: el próximo 15 de febrero sale en Europa un *Pro Evolution Soccer* para PS One (de un nivel parecido a *ISS Pro Evolution 2*). Hala, ahora a buscar el mocho y a recoger las babillas.
La Atlántida, los OVNIs, no incluir a *Vagrant Story* en la guía de compras navideña...
El tabaco, las mujeres, las botellas de vinillo que nos bebimos mientras hacíamos la guía de compras...
¡Cómo mola el cómic! Enhorabuena por la nueva sección.
En cuanto desencadenemos a nuestro dibujante de su mazmorra para darle su ración de comida mensual, le felicitaremos de tu parte.
La Redacción colecciona malos gustos y yo videojuegos añejos. ¿Qué tal el primer *Blood Omen*?
Es una aventura oscura, muy divertida y que, para su época, todavía se aguanta muy bien (sobre todo por los geniales toques de RPG que la salpican). Eso sí, hay que subir el brillo de tu televisor al máximo porque es más oscuro que una foto de Kluivert en el túnel del terror...
Yo, PeseOneitor, ¡volveré! (Léase con eco y violines de fondo)
Pues nosotros, Graciositeitors, ¡también volveremos! (Léase con risas enlatadas)

SONY Y SUS NUEVAS CONSOLAS

RPJ (E-MAIL)

Oh, Dioses del Olimpo, sólo os pido un favor, contestadme a mis preguntas. Si lo hacéis os mando una botellita de Bacardi.
¿Y no podría ser al revés... primero nos mandas la botella de Bacardi y luego respondemos a tus preguntas?
He leído por Internet que Konami está preparando un juego de fútbol exclusivo para el Mundial. ¿Eso es verdad o esa información es más falsa que una moneda de 2 euros con la cara del 'Cuñaaaaaaaaao'?
Bueno... exclusivo, exclusivo... imaginamos que el juego del que hablas es *World Soccer Winning Eleven 5 Final Evolution*. De él podemos decir que Konami le ha echado menos horas de trabajo que a un bocadillo de pan Bimbo, porque no es más que una versión ligeramente retocada del *Pro Evolution Soccer* que nos ha llegado a España.
¿Es posible que haya una segunda parte de ese gran juego llamado NBA Street?
Podría ser, igual que sería posible que Penélope Cruz hiciera alguna vez una película con cara y ojos en los Estados Unidos... Pero de momento no se sabe nada.
¿Es verdad que en Japón hay una consola llamada GP32 que pertenece a Sony?
De nuevo ha actuado el poder deformador de los rumores. La GP32 es una increíble consola portátil de 32 bits de origen coreano, creada por la empresa GamePark, de la que se están produciendo una notable cantidad de exportaciones a Japón. Es muy parecida a la GBA de Nintendo, pero la GP32 tiene más resolución (320x240 píxeles frente a 240x160) y tiene otras ventajas como disponer de puerto USB y permitir escuchar música en MP3. Pero no tiene nada que ver con Sony, te lo aseguramos.
¿Para cuándo va a salir el *GT Concept*?
En Japón ya ha salido y está en los primeros puestos de ventas, pero de momento no hay planes de traerlo a Europa. Aunque tampoco te estás perdiendo 'gran cosa': es un hermano gemelo de *GT3 A-Spec*.
Como Sega va a sacar el *NBA 2K2*... ¿sacarán también el *Virtua Tennis 2*?
Sí, es cierto, se va a realizar una conversión para PS2. Lo malo es que las distribuidoras tienen a los juegos de deportes de Sega más abandonados que Coto Matamoros al champú anticaspa, así que no sabemos si llegarán a España.
¿Existe algún dispositivo que permita conectar mi PS2 a un monitor de ordenador?

AL HABLA

Tienes dos opciones: o compras una tarjeta de vídeo con entrada para señal compuesta (lo que te permite conectar la PS2 a la torre de tu ordenador) o te haces con un cable especial que te permite conectar el cable de salida de tu consola al del monitor.
¿Para cuándo el Onimusha 2?
En Japón para marzo, y en España... pues esperemos que no tengamos que jugarlo en el asilo, entre partida y partida de dominó.
Me voy a comprar un juego y no me decido... ¿Cuál me aconsejáis, *Jak & Daxter* o mejor me espero hasta que salga *Maximo*?
¡Buf! Es como si nos hicieras elegir entre Laetitia Casta y Estella Warren... Los dos son juegos magníficos, así que depende de qué clase de juego prefieras: si un plataformas puro y duro como *Jak & Daxter* o un arcade de acción con toques plataformeros como *Maximo*. De todas formas, los dos son magníficas elecciones.
Bueno, dejad enfriar vuestras neuronas que se os habrán recalentado bastante.
Ahora mismo metemos la cabeza en el congelador para refrescarnos.

LA RESURRECCIÓN DE AERIS

EVA MARÍA CASTAÑO (ASTURIAS)

Es la primera vez que os escribo, pero no la última, y tengo la esperanza de que publiquéis mis preguntas.
Pues si sólo quieres que te publiquemos las preguntas no hace falta que te respondamos a nada, ¿no?
Un día un amigo mío me invitó a mi casa para que le ayudara a acabarse el *FFVIII*, y al llegar a Gryphus nuestra sorpresa fue ver que no se llamaba así, sino Fabi. Esto nos acojó muchísimo porque un amigo nuestro se llama así. ¿Se puede cambiar el nombre del jefe final? ¿Puede ser que al ser pirata el juego de mi amigo hayan cambiado el nombre?**
No te preocupes, que la consola de tu amigo no ha sido poseída por el espíritu maligno de Marujita Díaz ni nada parecido. Sencillamente, durante la invasión en el Jardín de Galbadia, cuando se te pide que le des el nombre al anillo de Gryphus, tu amigo debió de renombrarlo como 'Fabi'.
Por Internet he leído que se puede revivir a Aeris en *FFVII*, pero creo que es una 'bola' grandísima. He seguido todas las instrucciones que me han dado para conseguirlo y nada... ¿es posible?
La verdad es que sería más fácil que sacaras zumo de piña de una piedra pómez. No te engañes Eva María, Aeris está muerta y bien muerta.
Cambiando de tema: me encanta Tolkien, ¿hay alguna posibilidad de que hagan un juego basado en *El Señor de los Anillos*?
No sólo hay una, sino dos posibilidades: Vivendi Universal se ha hecho con los derechos de los libros de Tolkien, mientras que Electronic Arts ha conseguido los de las películas de Peter Jackson. De esta manera podrás elegir si jugar con el Frodo de toda la vida o con Elijah 'Torrebruno' Wood.
¿Para cuándo *Black and Write* (sic)? Estoy esperándolo desde septiembre y me estoy hartando de esperar... Ya les vale.
¿*Black and Write*? ¿Qué es, un juego basado en las experiencias literarias de Ana Rosa Quintana? Aunque bueno, si lo que querías decir es *Black and White*, pues la cosa se ha complicado por varios cambios de distribuidor. Pero a no ser que ocurra un desastre nuclear o el camión que lleva los juegos se incendie espontáneamente, este juego de estrategia debería salir el próximo junio.
Os felicito por el póster calendario 2002, se 'sale'. Podríais regalar más pósters para empapelar mi habitación. Tengo tantos que estoy planteándome pegarlos en el techo.
Si quieres podríamos regalar un póster a tamaño natural de Holybear después de quedarse harto de comida... Así podrías empapelarte toda la habitación con una sola lámina (y probablemente te sobraría).
¿Para cuándo un juego musical estilo *Parappa the Rapper* de *Operación Triunfo*? ¡Tranquis, es broma!
Ni lo menciones, que no querríamos ni imaginarnos la tortura que sería tener a nuestro redactor T-Virus todo el día dándole al mando con las canciones de Nuria Fergó...
¿Sabéis si hay algún juego de *Los Caballeros del Zodíaco*?
Lamentamos decirte que el pobre Seiya tiene menos presencia en el mundo de los videojuegos que Paco Porras en la Real Academia de la Lengua. Sólo tenemos noticias de tres juegos: dos RPGs para NES llamados *Saint Seiya* y *Saint Seiya 2* (de hace unos 15 años) y otro para Game Boy llamado *Saint Seiya Paradise*.
Quiero comprarme algún juego para la PS2, pero debido a lo mucho que valen los juegos sólo podré comprarme uno (y estar sin comer durante medio mes). ¿Cuál es más largo y entretenido (y barato)? ¿*Dark Cloud* o *MGS2*? Porque de aquí a que salga *FFX*...
Hombre, si nos ponemos así, más largo y más barato, sin lugar a dudas, es *Dark Cloud*. Pero ¿qué usuario de PS2 puede permirtirse el lujo de perderse una auténtica y absoluta obra maestra del videojuego como es *MGS2* (aunque sea más corta y más cara)?
¿Hay alguna aventura gráfica para Playstation 2?
No es el género más abundante de la bestia negra de Sony, pero tienes algunas como las magníficas *Shadow of Memories* y *La Fuga de Monkey Island*, así como las más flojitas (siendo diplomáticos) *La Sombra del Zorro* y *Atlantis III*.
Gracias por todo. Seguid así y no cambiéis (como Tamara).
Tranquila, la única forma de que cambiáramos sería que nos diéramos un golpe en la cabeza y perdiéramos la memoria por completo.



MANUEL SAENZ



MARTI TOSA

SEGA Y SU DISTRIBUCIÓN DE SAGAS

PABLO RODRÍGUEZ (GRANADA)

Espero que esta vez me publiquéis la carta y los dibujos, porque la anterior no lo hicisteis.
Vaya... Debió ser cuando a Snatcher se le acabaron los cigarrillos y empezó a fumarse todo lo que encontraba en su camino...
¿Habrá algún *Sonic* o *Shenmue* para PS2 o PS One?
Pues sería más sencillo que la próxima edición de *Gran Hermano* se llenara de intelectuales cuarentones. Y es que Sega ha decidido que la GameCube es la consola más adecuada para los juegos de *Sonic*, mientras que la X-Box lo es para los *Shenmue*.
¿Están programando el *RE: Gun Survivor 2* o *Dino Crisis Survivor*, o algún otro *RE* o *DC* para Sony?
De algo nos tenía que servir que la PS2 tenga la única pistola de luz del mercado de los 128 bits (dejando de lado a la difunta Dreamcast). Ya tienes *Gun Survivor 2: Code Veronica* en la calle, y en cuanto a *Gun Survivor 3: Dino Crisis*, está anunciado para esta primavera en Japón, así que tendrás que esperar un poco para matar a tiros a

tiranosaurios, velocirraptores e invitados de *Cine de Barrio*.

¿Por qué no han sacado algún *Tomb Raider* o *Spyro* para este año? ¿Están programando alguno?

La habitual cita anual con Larita 'Miss Silicona' Croft no ha sido posible porque los programadores de Core están rehaciendo el motor gráfico para el salto a PS2 (seguramente se dieron cuenta de que se les vería mucho el plumero si seguían usando el mismo motor de hace seis años en una consola de nueva generación), pero está previsto que salga este mismo año. En cambio *Spyro*, después de su intervención en GBA, está más desaparecido que Bigote Arrocet.

¿Qué ha pasado con *Eithea*, *Castlevania Dracula*, *World's Scariest* y *Dragon Quest VII*?

Eithea ni siquiera ha salido de Japón, *Dragon Quest VII* se ha publicado en los Estados Unidos pero (siguiendo la tradición de la serie) es poco probable que se publique aquí, no tenemos ni idea de por qué no ha salido todavía *World's Scariest Chases* y en cuanto a *Castlevania Dracula*... *¿ezo qué ej lo que ej?* No sabemos a qué juego te refieres. En nuestro país aparecieron en su momento los dos *Castlevania* de PS One: *Castlevania: Symphony of the Night* y *Castlevania Chronicles*.

Hace un tiempo que apareció el juego de *Danger Girl*, ¿por qué no le habéis hecho un análisis? ¿Me lo recomendáis?

Pues porque Holybear lo confundió con un donut y se lo zampó empapado en su café con medio bote de leche condensada por la mañana... Aunque, si te somos sinceros, no te perdiste gran cosa: el juego es bastante mediocre.

¿Cuánto le queda a la peli de *RE*?

Ya está más que lista, y a no ser que la Duquesa de Alba exija derechos de imagen por el maquillaje de los zombies, se estrenará en marzo en los Estados Unidos y en verano en los cines españoles.

Si me publicáis esta carta os seguiré escribiendo, y si no también... Hasta que me la publiquéis.

A ver, espera... ¿Si te publicamos la carta nos seguirás escribiendo para que publiquemos una carta que ya te hemos publicado o si no te publicamos esta carta nos seguirás escribiendo para que no te publiquemos una carta que ya te hemos publicado?

LA JUSTICIA CONTRA NEMESIS

SALVA CAÑAMÁS (E-MAIL)

En el mes de noviembre de 2000 me publicasteis la primera carta y, para desgracia vuestra, repito.

¡Vaya! ¡No nos digas que nos pusieron una vela negra y por eso nos has escrito!

¿Por qué no detienen a Sito Sito, Nemesito por acosador reiterante? ¡Cómo va la justicia! Menos mal que Jill se la toma por su Magn... ¡ejem! mano.

Ya, bueno. ¿Y quién esperabas que detuviera a Nemesis? ¿Un policía zombie? ¿El Increíble Hulk? ¿Pope y Charlie, los polis de *El Comisario*? ¿Pedro Ruiz cantando una de sus 'profundas' canciones?

¿Para cuándo una película con *El Chuachenajer* de Chris?

Si la película de *RE* que ha hecho Paul Anderson funciona bien en taquilla, no te extrañes de que pronto veamos a los hermanitos Redfield y compañía en las pantallas de cine de todo el mundo (de hecho George A. Romero, el director de la mítica *La Noche de los Muertos Vivientes*, escribió un guión basándose en el primer juego que aún circula por la red de redes...)

¿Hay algún Xplorer para los nuevos modelos de PSX?

Pues sí, tienes el Xploder CD 9000, que funciona con un CD cuyos códigos puedes cargar en una tarjeta de memoria vacía (más vale que esté vacía, porque el programa la deja más desierta que un concierto de Sonia y Selena).

¡¡¡Cómo que *Theme Hospital* para mayores de 11 años si se mueren más personas que en *RE* (casos extremos o perdidos)!!!

Si te parece que en *Theme Hospital* muere mucha gente es porque no has probado *Theme Social Security*, donde debes ponerte en la piel de un Ministro de Sanidad mientras en los pasillos de urgencias mueren viejecitas mal atendidas, se forman listas de espera para transplantes de más de quince mil personas, las máquinas de rayos X caen sobre la gente y los aplastan... y tú tienes que convencer a la gente que la Seguridad Social española va muy bien, claro.

Adiós y que saquéis la Memory Card del desayuno de Holybear.

Tranquilo, un poquito de laxante y después un buen chorrito de lejía Maruja, y como nueva.



NATALIA RODRIGUEZ



RUBEN POLO



EVIL TWIN (PS2)

Introduce estos códigos de cinco símbolos en el menú de trucos para activar las siguientes ventajas.

Vidas infinitas
×, ■, ▲, ×, ●

Visión
●, ●, ×, ▲, ■

Francotirador
■, ●, ×, ▲, ●

Megadisparo
●, ▲, ▲, ■, ×

Fuego rápido
■, ▲, ×, ▲, ●

Rebotes
●, ■, ●, ●, ×

KESSEN II (PS2)

Seleccionar bando
Acábate el juego con Liu Bei. Ahora, selecciona New Game y serás capaz de elegir con qué facción jugar.

Batallas ocultas
Una vez hayas finalizado el juego con Liu Bei para desbloquear la campaña de Cao Cao, notarás que el nivel de dificultad está ajustado en Normal en lugar de en Beginner (que es cuando se juga como Liu Bei). Si ahora te acabas la campaña de Cao Cao en dificultad Normal, desbloquearás la dificultad Expert. Si vuelves a terminar con éxito el juego en Expert, accederás a una batalla oculta para cada uno de los dos bandos. Con Liu Bei podrás guerrear en The Battle of East Lau, mientras que Cao Cao se encargará de The Battle of Chang Zheng.





MAX PAYNE (PS2)

Seleccionar nivel
Juega normalmente hasta que acabes el nivel del metro. Vuelve al menú principal y pulsa ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●.

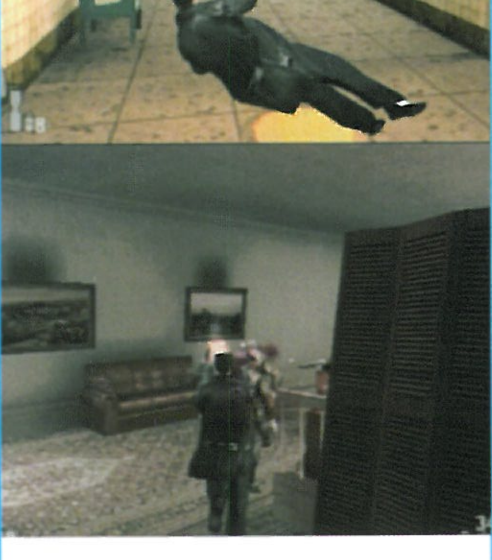
Energía infinita
Mientras estés jugando, pulsa Start para pausar el juego. Ahora, pulsa L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. De esta manera, no recibirás daños cuando te disparen. Ten cuenta que cada vez que el juego realice un auto-save, así como cuando aparezcan algunas escenas intermedias, el truco se desactivará, y tendrás que volver a introducirlo.

Munición y todas las armas
Mientras estés jugando, pulsa Start para pausar el juego. Ahora, pulsa L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ×, ■.

Bullet time infinito
Mientras estés jugando, pulsa Start para pausar el juego.







Ahora, pulsa L1, L2, R1, R2, ▲, ×, ×, ▲. Para desactivar este efecto, sólo tienes que volver a introducir el código.

Ocho píldoras contra el dolor
Mientras estés jugando, pulsa Start para pausar el juego. Ahora, pulsa L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ×, ■. Con esto activarás también el truco de Todas las armas.

Niveles de dificultad adicionales
Acábate el juego en Fugitivo para acceder a las dificultades Muerto al Llegar y Un Minuto Neoyorquino.

Nivel de bonificación
Acábate el juego en dificultad Muerto al Llegar.

Habitación secreta
Cuando completes con éxito el nivel de bonificación, las puertas que hay al final de la habitación se abrirán, permitiéndote acceder a una curiosa estancia...

Habitación secreta en el tutorial
Juega el tutorial hasta llegar al final, hasta que tengas la oportunidad de disparar enemigos libremente. Ahora debes saltar encima de la furgoneta que hay por ahí aparcada. Una vez en el techo de este vehículo, salta encima del ventilador/equipo de aire acondicionado adosado a la pared, y de ahí a las escaleras de incendio. Súbelas. Rompe la ventana y entra en la habitación secreta, donde encontrarás munición, píldoras anti-dolor y una nueva arma.





FINAL FANTASY VI

Celebramos la llegada en versión PAL de este clásico de los videojuegos con una serie de consejos que os harán la vida más fácil a todos aquellos que se enfrenten por primera vez a él. ¡Bienvenidos!

Derrotar Atma Weapon
Debes utilizar RASP hasta que se le acaben los MP a Atma Weapon para poder herirle.

Derrotar a Phantom Train
El que en principio se perfila como uno de los enemigos más difíciles se puede vencer fácilmente usando Phoenix Down.

Conseguir el Paladin Shield
Equipa al personaje con el Cursed Shield y una Ribbon (de esta manera, se previenen los efectos del Cursed Shield). Lucha 255 batallas con él puesto para conseguir convertirlo en el Paladin Shield.

Conseguir la sierra mecánica
En Zozo, cuando encuentres el reloj situado en la parte superior derecha del pueblo, pon la siguiente hora: primera manecilla 6:00, segunda en 10, tercera en 50.

Conseguir el Bum Rush de Sabin
Lleva a Sabin en tu grupo, y despega con la nave en el World of Ruin. Acércate a Narshe, y busca cinco árboles que, más o menos, formen el signo de una cruz (cuatro en las esquinas y uno de ellos en el centro). Aterriza cerca de ese paraje y camina hasta el árbol del centro para encontrar al viejo sensei de Sabin (que él creía muerto). El honorable maestro le enseñará al practicante de artes marciales el Bum Rush, un ataque extremadamente poderoso.

Conseguir el Soul Saber
Para obtener este arma, en el World of Ruin dirígete a Figaro y adéntrate en el calabozo donde Edgar se vuelve a unir a tu grupo. Dirígete a la habitación donde entraron todos los ladrones. En el centro se encuentra la estatua de una armadura. Acércate a ella y pulsa X para obtener el Soul Saber, una poderosa espada que inflige daño en función del número de MP que uses, además de rellenarlos.

Conseguir pronto un Genji Glove
Cuando Bannon te pida que te unas al grupo de los Returners, responde 'No' tres veces. Es entonces cuando una de las personas que hay dentro te dará el Genji Glove.



Conseguir a Raiden
Para tener este 'Esper' (de una manera que les sonará bastante a los que hayan jugado a *Final Fantasy VIII*) necesitaremos a Odin. Ve al castillo de Edgar en el World of Ruin y dirígete al subsuelo. Cuando las estadísticas del juego te digan que has golpeado algo, ve hacia ese punto e investiga. En la prisión/jaula encontrarás una puerta abierta. Atraviésala y accederás a una cueva. Después de esta caverna entrarás en el Ancient Castle. Métete en la sala del trono, ve a la derecha del trono, camina cinco pasos hacia abajo y pulsa X. Cuando lo hagas, ve a la habitación de la derecha y accederás a una nueva sala. Cuando hayas conseguido a Raiden, ten en cuenta que al mismo tiempo perderás al Esper Odin.

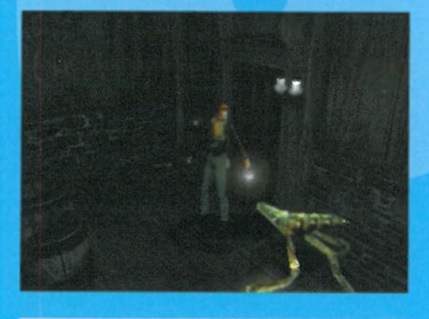
Conseguir la Economizer Relic
Con este objeto reducirá los costes de MP que utilices en cualquier movimiento mágico a 1. Sólo puedes conseguir en el segundo mundo, después de que Kefka destruya el primero, encima del Veldt (el sitio donde enseñas a Gau nuevos movimientos), un pequeño paso del bosque en la isla al norte de Vedlt Island. Estarás cerca de conseguirlo cuando Tyranos empiece a atacar. Ve luchando hasta que, de cuando en cuando, aparezca un monstruo llamado Bracosaur con ganas de bronca. Intenta robarle con Locke para conseguir tan preciado objeto. Si fallas, sólo te queda la esperanza de que aparezca después de la batalla.

Más por menos
Este útil 'combo' lo puedes realizar si equipas las relics Economizer (ver más arriba) y Gem Box (que te permitirán atacar dos veces por 2 MP). Asegúrate que conoces la magia Quicke y ponte a luchar. Lanza Quicke seguido de Ultima, y podrás lanzar este último hechizo cuatro veces más. Demoledor.

Palabras operísticas
Para resolver con éxito la escena de la ópera, has de decir las siguientes frases: "Oh, my hero", "I'm the darkness" y "Must I".







ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Vía e-mail nuestro lector **José Ángel Bazaga** nos pregunta acerca de la localización de los cuatro libros en la biblioteca de *Alone in the Dark*, algo que parece que se os atraviesa a muchos de vosotros. Tal como señalamos hace unos meses en estas páginas, hay que tener en cuenta a la hora de encontrarlos y empujarlos el orden que estableció Richard Morton (Luz/Oscuridad/Oscuridad/Luz). Deberíais encontrarlos:

1 Al final del tercer rellano, justo en la última librería de todas.
2 En la librería que hay cerca del interruptor de la luz en el primer piso.
3 Justo al lado de las escaleras del primer piso.
4 En la tercera 'pantalla renderizada' del tercer rellano, a la izquierda de la pantalla. Hay un hueco entre librerías; el libro correcto está a la izquierda de éste.

Asimismo, aprovechamos para responder una de las preguntas más solicitadas por parte de nuestros lectores. El código que hay que introducir en el panel que se encuentra en el segundo piso de la biblioteca es el 3926.

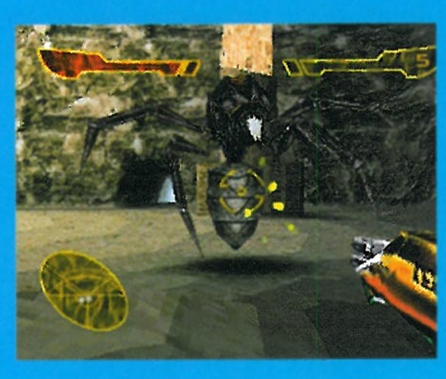


ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Para facilitar la labor a nuestro abnegado seguidor **Juan José Sebe**, este mes incluimos el siguiente truco para este correcto shoot'em-up de Acclaim.

Activar trucos

En el menú principal mantén pulsados L2 + R2 y pulsa ←, ↓, →, ↑. Debes repetir el truco una serie de veces hasta que funcione. Si lo has hecho correctamente, aparecerá un pequeño mensaje en la parte inferior derecha de la pantalla indicándote que has activado el código. Este truco proporciona acceso a todos los niveles, munición infinitva e invulnerabilidad.







POLAROID PETE (PS2)

A continuación os marcamos las fotos principales que hay que tomar en cada nivel así como las que os permitirán acceder a las fases secretas de este curioso y divertido juego.

1. Ginza Pedestrian Paradise

La imagen para la fotografía principal se encuentra en un tren que atraviesa la pantalla más o menos a mitad de fase. Has de tomar la instantánea de un hombre amenazando a una chica con un puñal.

Para acceder a la fase de bonus, debes fotografiar el signo de LOAX que se encuentra al lado del volcán en erupción.

2. Akiha Downtown (Fase de Bonus)

Debes tomar una foto de los tres robots que están juntos. Espera a que comiencen a descacharrarse y hazles ver el pajarito.

3. Harajuku Amusement Park

Para conseguir pasar de fase, debes pillar al tren volador cuando despega y empiezan a salir llamas.

Para abrir la primera fase de bonus, has de estar atento al fondo de la pantalla, detrás del tren. Verás una tienda. Espera a que aparezcan las 'pertenencias' del elefante y fotografíalas.

Para abrir la segunda fase de bonus, debes tomar una foto de la montaña rusa que hay detrás del puesto de palomitas, justo cuando realiza un *looping*.



4. Higure Circus (Fase de Bonus)

Justo al final de este nivel verás a un elefante empujando una pelota. Haz una foto cuando empiece a dar vueltas y salga volando.

5. Scream Roller Coaster (Fase de Bonus)

En este nivel no hay que tomar una foto para acabarlo. Simplemente, se trata de disfrutar del viaje en montaña rusa y recoger cuantos más ítems mejor.

6. Odaiba Mystery Spot

Para pasar este aterradoramente divertido lugar tienes que estar atento para ver una cara fantasmal que se forma cuando sus 'piezas' se juntan (ojos, nariz, etc.). Haz una foto cuando esté configurada, sonría y guiñe un ojo.

7. Katsushika Downtown Shopping Streets

Al final del nivel verás tres brujas volando al fondo, de las que debes tomar una fotografía.

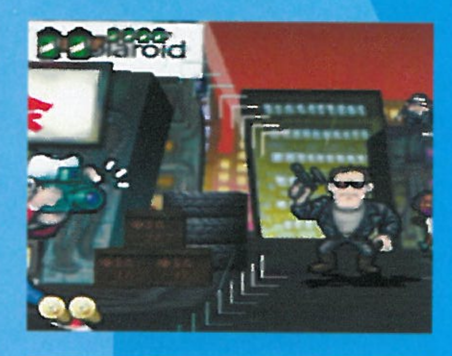
Acceder al nivel secreto requiere fotografiar una columna de humo que hay en el fondo del escenario, cuando éste se eleva.

8. Makuhari Bath (Fase de Bonus)

Cuando llegues a una pila de barriles, salta enfrente de ellos y verás una viejecita al fondo en el baño. Píllala con una instantánea.

9. Yoyogi Stadium

Justo antes de la piscina verás una cancha de baloncesto. Los jugadores lanzarán la pelota en la canasta situada a la izquierda... pero ésta rebotará en el aro y volará hasta la canasta situada al otro lado del campo (¡increíble, Daimiel!



¡un pincho de merluza!). Debes captar el momento en que la bola se cuela en la canasta de la derecha.
Si quieres abrir otro nivel de bonus, tienes que pillar una foto de una bandera japonesa que aparece al final del nivel, al abrirse una ventana en la parte superior de la pantalla.

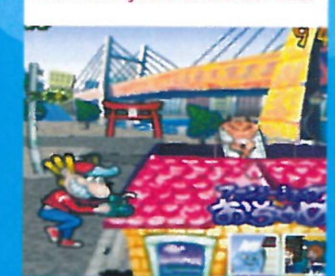
10. Aoyama Athletic Field (Fase de Bonus)
Justo antes del final de este nivel, donde las chicas están jugando a tenis, una cuádriga romana cruzará la pantalla a toda pastilla. Foto al canto.

11. Tsukiji Edo Village
Hay un grupo de puertas justo antes de una cacerola que se está cociendo. Si tomas una foto de cada una de ellas, se abrirán. Cuando la última se abra, revelará en su interior una comprometida escena: un shogun intentando forzar a una mujer. Espera a que ella le suelte una buena torta en la cara para inmortalizar el momento.

12. Ueno Zoo
Un poco antes del final del nivel verás un burro. Toma una foto de él y aparecerá un perro que se subirá a su espalda. Repite la operación hasta que aparezcan un gato y un gallo. Cuando hayas fotografiado todos los animales, el gallo sacará una trompeta y empezará a tocarla. Fotografíalo mientras toca el instrumento.

13. Wedding Reception (Fase de Bonus)
Para acceder a este nivel, tienes que haber completado las 12 fases previas. Aquí debes tomar 20 fotografías de tu editor antes que él te las haga a ti.

14. Moon Level
Cuando hayas completado todos los niveles anteriores en el nivel de dificultad Hard, podrás jugar esta fase. Para acabarla, debes tomar la fotografía del siguiente momento: justo antes del final





del nivel aparecerá el Sol. Espera hasta que haya salido del todo y toma una foto. Entonces aparecerá la Tierra por encima del astro rey. El momento para la posteridad fotográfica es cuando ambos se encuentran juntos.



CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS —COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS— HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS DE LOS CÓDIGOS NO FUNCIONEN.

DRIVEN (PS2)

Este código ha de estar activo
EC8E61F014426784
Desbloquear todos los niveles modo Historia
4CAB3E641456B00C
Desbloquear todos los niveles del modo Arcade
3CAB3E981456E70C
Desbloquear todos los corredores
4CAB41341456B00C
Vidas infinitas
4CA8659C1456E788
Pulsar R2 para estar en la vuelta 3
DC937E2314253EE7
1CA867381456E7A7
1CA867681456E7A7
Pulsar L2 para estar en la vuelta 6
DC93812314253EE7
1CA867381456E7A2
1CA867681456E7A2
Tiempo siempre bajo
1CA8693C1456E7A5
1CA869681456E7A5
1CA5398C1456E7A5
1CA869941456E7A5
1CA5377C1456E7A5
1CA53DAC1456E7A5

KESSEN II (PS2)

Estos códigos han de estar activos
0E3C7DF21645EBB3
0C0BF9CFF88D2FBF
Tropa de Liu Bei Strenght al máximo
1C609690F8FCFE66
Liu Bei Supply al máximo
1C609691F8FCFE66
Liu Bei Technology al máximo
1C609692F8FCFE66
Tropa de Liu Bei Super Strength
1C609690F8FCFE84
Liu Bei Super Supply
1C609691F8FCFE84
Liu Bei Super Technology
1C609692F8FCFE84
Tropa de Cao Cao sin Strength
1C609694F8FCFEFE
Cao Cao sin Supply
1C609695F8FCFEFE
Cao Cao sin Technology
1C609696F8FCFEFE
Tropa de Cao Cao Strength al máximo
1C609694F8FCFE66
Cao Cao Supply al máximo
1C609695F8FCFE66
Cao Cao Technology al máximo
1C609696F8FCFE66

METAL GEAR SOLID 2 (PS2)

Estos códigos han de estar activos
0E3C7DF21645EBB3
0C072E5BF8966B77
Todas las medallas encontradas
3C15B02BFFFFFFFF
3C15B02FFFFFFFFF
3C15B033FFFFFFFF
3C15B037FFFFFFFF
3C15B03BFFFFFFFF
3C15B03FFFFFFFFF
3C15B043FFFFFFFF
3C15B047FFFFFFFF
3C15B04BFFFFFFFF
3C15B04FFFFFFFFF
3C15B053FFFFFFFF
2C15B057F8FCFFFF

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PS ONE
1. FIFA FOOTBALL 2002
2. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
3. FINAL FANTASY IX (PLATINUM)
4. METAL GEAR SOLID BAND
5. GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
6. SYPHON FILTER 3
7. ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
8. TEKKEN 3 (PLATINUM)
9. NBA LIVE 2002
10. TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PS2
1. PRO EVOLUTION SOCCER
2. DEVIL MAY CRY
3. GRAN TURISMO 3 A-SPEC
4. GRAND THEFT AUTO 3
5. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
6. FIFA FOOTBALL 2002
7. SILENT HILL 2 - DIGIPACK
8. JAK & DAXTER
9. TEKKEN TAG TOURNAMENT
10. BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

N 64
1. POKÉMON STADIUM 2
2. POKÉMON SNAP
3. MARIO PARTY 3
4. PAPER MARIO
5. PERFECT DARK
6. BANJO TOOIE
7. THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
8. MARIO TENNIS
9. KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS
10. EXCITEBIKE 64

DREAMCAST
1. SHENMUE 2
2. HEADHUNTER
3. VIRTUA TENNIS 2
4. SONIC ADVENTURE
5. SONIC ADVENTURE 2
6. 90 MINUTES SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL
7. SHENMUE
8. RESIDENT EVIL 3
9. DINO CRISIS
10. CRAZY TAXI 2

LOS 10 MEJORES PS ONE (SEGÚN LECTORES)

1 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,98 EUR** ANÁLISIS **PLANET 10**

2 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 29**

3 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,98 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

4 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUR** ANÁLISIS **PLANET 6**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,98 EUR** ANÁLISIS **PLANET 12**

6 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **23,98 EUR** ANÁLISIS **PLANET 26**

7 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **23,98 EUR** ANÁLISIS **PLANET 18**

8 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **23,98 EUR** ANÁLISIS **PLANET 16**

9 ISS PRO EVOLUTION 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **39,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 30**

10 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,44 EUR** ANÁLISIS **PLANET 10**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES Y GANA UNA MEMORY CARD!*

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
Ronda Sant Pere, 38, 1º 1ª
08010 BARCELONA
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 310 65 17

LOS 10 MEJORES PS2 (SEGÚN

1 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **60,04 EUR** ANÁLISIS **PLANET 34**

2 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 38**

3 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 38**

4 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 39**

5 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 37**

6 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

7 JAK & DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **60,04 EUR** ANÁLISIS **PLANET 37**

8 NBA LIVE 2002
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **POR ANALIZAR**

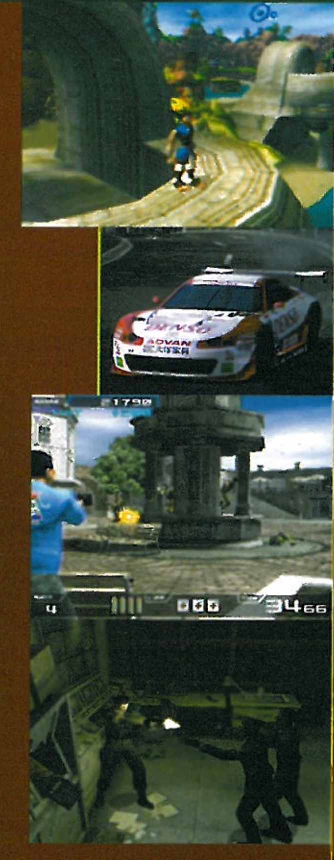
9 FIFA 2001
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **29,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 28**

10 TEKKEN TAG TOURNAMENT
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **42,01 EUR** ANÁLISIS **PLANET 26**

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

LOS MEJORES DEL MES

1. **METAL GEAR SOLID 2** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
2. **FINAL FANTASY VI** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
3. **KESSEN II** — DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ESTRATEGIA**
4. **SPACE CHANNEL 5** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
5. **POLAROID PETE** — DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **PUZZLE**



RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1. **METAL GEAR SOLID 2** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA** — PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 40**
2. **JAK & DAXTER** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS** — PRECIO **60,04 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**
3. **DEVIL MAY CRY** — DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA** — PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**
4. **PRO EVOLUTION SOCCER** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO** — PRECIO **63,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**
5. **GRAN TURISMO 3** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN** — PRECIO **60,04 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 34**
6. **GRAND THEFT AUTO 3** — DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN** — PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**
7. **SILENT HILL 2** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR** — PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**
8. **RE CODE: VERONICA X** — DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR** — PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 36**
9. **TIME CRISIS 2** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP** — PRECIO **60,04 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 36**
10. **DEAD OR ALIVE 2** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP** — PRECIO **42,01 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 27**

LOS MÁS ESPERADOS

1. **FINAL FANTASY X (PS2)** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
2. **ICO (PS2)** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
3. **MAXIMO (PS2)** — DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ARCADE**
4. **VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
5. **COMMANDOS 2 (PS2)** — DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ESTRATEGIA**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1. **METAL GEAR SOLID** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA** — PRECIO **14,97 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 6**
2. **FINAL FANTASY VIII** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG** — PRECIO **23,98 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 14**
3. **VAGRANT STORY** — DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG** — PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 22**
4. **RESIDENT EVIL 2** — DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR** — PRECIO **23,98 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**
5. **TEKKEN 3** — DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP** — PRECIO **23,98 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!**
Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!**
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.
1 año de PlanetStation + controlador - 15% descuento (sobre el precio de portada) = ¡29,75 euros!

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 29,75 euros (15% de descuento sobre el precio de portada) + los gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

Adjunto talón nominativo a Editorial Aurum

- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular: Caducidad:

Firma:

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a EDITORIAL AURUM

Firma del titular:

, a de de 2002

(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Editorial Aurum Suscripción *PLANETSTATION*
Ronda Sant Pere 38, 1º 1ª - 08010 Barcelona

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUSCRIPCIÓN SE DEBEN AÑADIR LOS GASTOS DE ENVÍO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Editorial Aurum (93 268 82 28). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.











TOMBI

JAMÓN, JAMÓN

DESARROLLADOR **WHOOPEE CAMP**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1998**

Qué se puede esperar de un juego cuyo protagonista es un salvaje de pelo rosa, que corre 'a cuatro piernas', y que acaba con los enemigos tirándose a su espalda y mordiéndolos? Pues sin duda, un título divertido y original, como lo fue en su momento este *Tombi*. A primera vista, el juego de Whoopee Camp puede parecer un clásico plataformas rescatado del pasado: protagonista simpaticón, enemigos estrambóticos (¡*cerdiablos*, ni más ni menos!), controles simples y montones de saltos que dar. Pero no hay más que jugar unos minutos para darnos cuenta de la acertada combinación de acción y aventura que hay en *Tombi*.

AVENTURAS CAVERNÍCOLAS

En una intro que mezcla gráficos renderizados y dibujos animados conocemos a Tombi, un chico salvaje (mezcla de Son Goku y *Wonder Boy*) que lucha contra los malvados cerdiablos. Tras un enfrentamiento, pierde la pulsera de su abuelo y decide recuperarla enfrentándose a los 7 malvados gorrinos que dominan su mundo. El tarzán del pelo rosa atravesará de esta manera diversos mundos mientras acaba con enemigos de diversa calaña: los mencionados guarros diabólicos, arañas, esporas asesinas... Para ello contaremos con diversas armas (maza, boomerangs) y nuestra inestimable capacidad acrobática para dar saltos. Pero además tendremos que resolver múltiples *quests* o encarguitos para seguir avanzando: aprender el idioma enano a mordiscos, nadar, conseguir arcanos objetos, rescatar bichillos... Esto convierte a *Tombi* en un juego fuera de lo común, nada lineal, en que tendremos que ir continuamente de un lado a otro resolviendo simpáticas misiones.

Además de este toque RPG, el juego se aleja de los clásicos plataformas por la acertada combinación de sprites planos y escenarios en 3D, que nos permiten cambiar de plano para avanzar (podremos 'ir al frente' o 'al fondo' gracias a la extrañamente lograda sensación de tridimensionalidad). Así las cosas, *Tombi* es una experiencia jugable única, que los amantes de las aventuras 'ligeras' y los plataformas de siempre no deberían perderse.

NO HAY MÁS QUE JUGAR UNOS MINUTOS PARA DARNOS CUENTA DE LA ACERTADA COMBINACIÓN DE ACCIÓN Y AVENTURA QUE HAY EN *TOMBI*

MONSTRUO DE MONSTRUOS

¿Qué tienen en común el simpático garrulete *Tombi* y los juegos *Ghosts'n Goblins* y *Resident Evil*? Pues un hombre: Tokuro Fujiwara. Tras este nombre encontramos al padre de la fantasmagórica saga de sir Arthur (clara inspiración del genial *Maximo*) que también trabajó en la serie de videojuegos sobre zombies más famosa del mundo. Cuando Whoopee Camp se independizó de Capcom, Fujiwara y otros trabajadores de la compañía que participaron en juegos como *MegaMan* se encargaron de los proyectos *Tombi* y *Tombi 2*. Su última aportación al mundo de los videojuegos fue la notable aventura *Extermination*, publicada hace unos meses para PS2.





OPERACIÓN TRIUNFO: BILL GATES DANCING STAGE WORLDMIX

Videojuego del Milenio desarrollado por **Noelia Velasco (Turégano, Segovia)** Género **Bemani cañí**

Tú eres Bill Gates, un chaval que, tras conseguir el monopolio en el mundo del PC, trata de hacer lo mismo en el mundo consolero. Los líderes de todas las compañías de juegos del mundo han contratado a los chicos de *Operación Triunfo*: si Bill es capaz de bailar con ritmo cada una de sus canciones, irá absorbiendo compañías. Cuando superes más de 50 canciones (con lágrimas de Bustamante y olvidos de Rosa incluidos), llegas a la compañía final, Sony, donde tendrás que bailar al son de Melody y su *Baile del Gorila*.

En definitiva, el típico juego en el que debemos pulsar los botones en el momento justo, aunque con alfombra y tapones para los oídos el juego gana mucho. Además, hay un truco genial: en vez de bailar cada una de las canciones, existe la posibilidad de ofrecer cheques repletos de ceros y ahorrarte así el martirio de oír cantar a los 'estudiantes'.

Opinión Planet Hacía tiempo que no veíamos en esta sección una mezcla tan demencial como la que nos propone nuestra lectora Noelia Velasco... ¡Bill Gates y los chicos de *Operación Triunfo*! La pregunta que nos hacemos es: ¿cómo bailará el Sr. Gates? ¿Haciendo los movimientos de *La Macarena*? ¿Entenderá el inglés de Burgos de Rosa? ¿Le darán grima los gallos de Juan? Pero como siempre que se menciona *Operación Triunfo* en esta Redacción, nuestro redactor T-Virus (camiseta de Nuria Fergó en ristre) ya ha propuesto algunos juegos adicionales a éste, como *Desafinar Freaks* (un duelo entre Juan y Vero para ver a quién le sale el peor gallo) o *Point Natalia 4* (en el que hay que proyectar la potente voz de pito de la benjamina de *Operación Triunfo* para eliminar objetivos en movimiento).





FUERA DE JUEGO



FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora en esta sección enviando el más cachondo y desfasado Videojuego del Milenio que pase por tu cabeza y gana el profundo orgullo personal de aparecer en las sagradas páginas de *PlanetStation*... consiguiendo, de paso, una bonita Pistola Falcon. Escríbenos a:

Ronda Sant Pere 38, 1º 1ª 08010 Barcelona

o bien envía un e-mail a **planet@intercom.es**

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES N 40

Javier Fontanet García MADRID

CONCURSO *CESTA DE PERIFÉRICOS* (PLANET 38)

David Fairen Serra SANT PERE DE RIBES (BARCELONA)

Diana Regueira Pereira A CORUÑA



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Que se vayan preparando Tidus y sus coleguitas de *Final Fantasy X*, porque se acerca a nuestro país el único RPG que hoy en día puede hacerle sombra. Estamos hablando, cómo no, de *Grandia 2*, que después de su paso por Dreamcast nos sumerge en un mundo infestado por el mal que sólo pueden salvar el mercenario Ryudo, la sacerdotisa Helena y sus compañeros de batalla. El mes que viene, previa y reportaje de esta auténtica maravilla del rol.

Las princesas de hoy en día ya no necesitan ser rescatadas, así que resulta entrañable encontrarnos de vez en cuando a alguna que necesita de la ayuda de un valeroso héroe. En Ico hay una, además de un protagonista con cuernos y un castillo enorme repleto de magia, trampas y secretos. La gran sorpresa de Sony se merece el caluroso recibimiento de esta Redacción.

Hay juegos que, desde su misma concepción, nacen para levantar ampollas entre los sectores más conservadores de la sociedad. Uno de ellos es, sin duda, *State of Emergency*, lo más nuevo de los creadores de *Grand Theft Auto*, un beat'em-up brutal y repleto de humor negro en el que no hay que cortarse un pelo a la hora de repartir jarabe de palo.

La aparición del mítico *Final Fantasy VI* en nuestro país versionado para PS One es una magnífica noticia para todos los aficionados a los buenos RPGs. Para contribuir a la inevitable alegría, os ofreceremos una fantástica guía completa con todos sus secretos.

A LA VENTA A MEDIADOS DE MARZO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © DISNEY/PIXAR

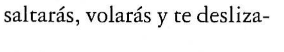
Disney Interactive

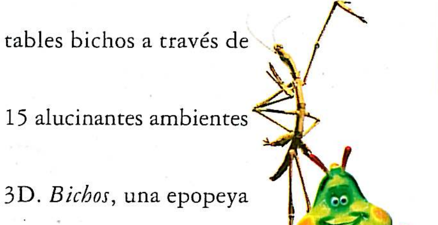
(También es un videojuego.)



Lo último en películas de bichos es ahora también lo último en videojuegos.

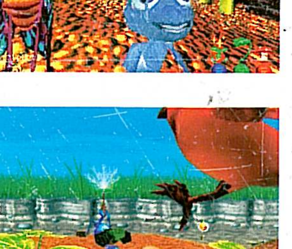
Bichos es una trepidante aventura llena de acción donde saltarás, volarás y te deslizarás en un mundo visto a través de los ojos de la hormiga Flick, que necesita tu ayuda para luchar contra un ejército de detestables bichos a través de 15 alucinantes ambientes 3D. *Bichos*, una epopeya de proporciones diminutas.

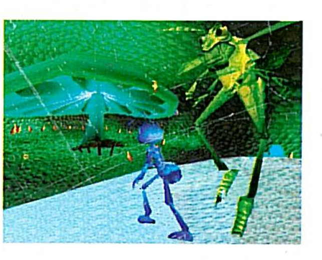














Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com